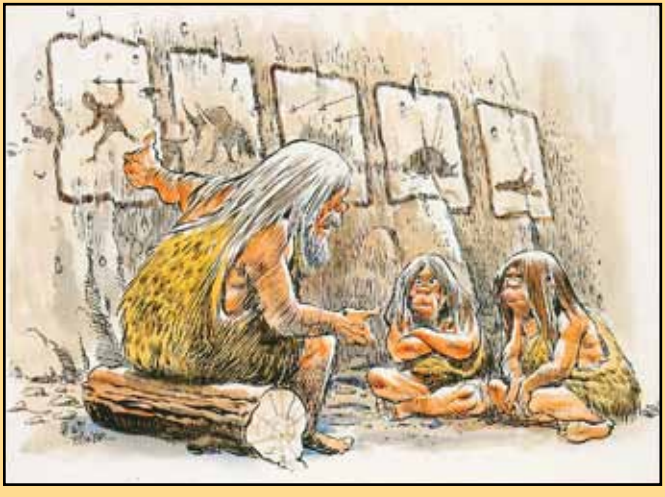
Will Eisner

LA NARRACIÓN GRÁFICA



NORMA Editorial

CONTENIDOS

1. **PREFACIO**
3. **INTRODUCCIÓN**
   - El cómic como medio
7. **HISTORIA DE LA NARRACIÓN**
9. **¿QUÉ ES UNA HISTORIA?**
   - La función de la historia
13. **CONTAR UNA HISTORIA**
   - Historias contadas por medio de la letra impresa
   - Historias contadas con imágenes
17. **LA IMAGEN COMO HERRAMIENTA DE LA NARRACIÓN**
   - Imágenes estereotipadas
   - Simbolismo
23. **TODA CLASE DE HISTORIAS**
   - Contando historias para enseñar
   - Contando una historia instructiva
   - Contando una historia sin argumento
   - Contando la historia ilustrada
   - La historia simbólica
   - Contando la historia realista
   - Contando una historia de la vida
47. **EL LECTOR**
   - Control del lector
   - Sorpresa, shock y retención del lector
   - Diálogo: El lector deviene actor
   - El lector y el diálogo
   - El diálogo y la imagen
   - El diálogo y la acción
   - Diálogo y lector
   - Dinámica de la historia
69. **INFLUENCIAS EN EL LECTOR**
   - **El ritmo de lectura**
   - **Influencia del cine en la lectura de una historieta**
   - **Secuencia de cómic**
   - **Influencia del cómic en el cine**
   - **Influencias nacionales**
75. **IDEAS**
   - ¿Y si... ?
   - Voy a contaros lo que le pasó a...
   - Y esto es lo que le sucedió a nuestro héroe
   - ¿Conocéis aquel que dice... ?
111. **LA ESCRITURA**
   - **El guionista y el adaptador gráfico**
125. **NARRADORES**
   - **La historia ultracorta**
   - **El ilustrador-narrador**
   - **La historia totalmente gráfica**
147. **DIFUSIÓN ELECTRÓNICA**
155. **NARRACIÓN Y ESTILO DE DIBUJO**
   - **La voz del narrador**
159. **EL MERCADO**
   - **Y por último, el futuro**

PREFACIO

En un trabajo anterior, *EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL*, me ocupé de los principios, concepto y anatomía de los cómics, así como de los requisitos del oficio. En esta obra, espero tratar con la misión y proceso de la narración mediante dibujos.

El intento del artista por contar historias por medio de la imagen no es nuevo. En un ensayo de la revista *BOOKMAN'S WEEKLY* (Julio 1995), David Beronä reseñó parte de la historia de ese intento. Citó a los más importantes artistas en el grabado de madera que, en mi opinión, constituyen un precedente histórico de la moderna narración gráfica. Frans Masereel, caricaturista político belga del diario *LA FEUILLE,* empezó a producir "novelas sin palabras". En 1919 publicó Passionate Journey, novela contada en 169 grabados en boj, publicada últimamente por Penquin Press, New York, 1988. Este libro cuenta con una introducción a cargo de Thomas Mann. El famoso autor invita al lector a que se deje "...cautivar por el flujo de imágenes y ... el impacto puro y profundo que no ha sentido nunca antes. " Masereel llegó a crear más de 20 "novelas sin palabras". Le siguió Otto Nückel, un alemán, cuyo *DESTINY*, novela con dibujos, apareció en 1930, publicada en los Estados Unidos por Farrar & Rinehart.

Por esas fechas, también Lynd Ward empezó a publicar novelas gráficas en madera de boj. Solía tratar del tema del viaje espiritual del hombre por la vida. En seis libros seguidos, Ward estableció con firmeza la arquitectura de la forma. De mayor relevancia fueron los temas que abordó. Fueron esos temas enjundiosos los que alentaron las aspiraciones de los cómics. Una muestra de la obra de Ward figura en este libro.

En 1930, Milt Gross, el brillante caricaturista americano, produjo una novela gráfica satírica, *HE DONE HER WRONG*. Se trataba de una parodia de la novela clásica hecha con caricaturas sin palabras. Aunque no tenía las pretensiones literarias ni la intención de tratar un tema serio como Masareel, Nuckël o Ward, se atuvo al mismo formato. En 1963 volvió a ser publicada en una colección rústica por Dell Books. Por aquel entonces, el prestigio de los cómics ya había sido reconocido.

El cómic es, por esencia, un medio visual compuesto de imágenes. Si bien la palabra constituye uno de sus componentes vitales, son las imágenes las que

cargan con el peso de la descripción y narración, imágenes comprensibles para todo el mundo, realizadas con la intención de imitar o exagerar la realidad. Y por ello, a veces, el resultado es una preocupación excesiva por los elementos gráficos. La presentación de la página, los efectos impactantes, las técnicas sorprendentes y los colores alucinantes pueden monopolizar la atención del creador. En consecuencia, el guionista y el dibujante se apartan de la disciplina de la construcción narrativa y se quedan en una mera presentación. Cuando pasa eso, el dibujo controla a la escritura y el producto desciende hasta convertirse, poco más o menos, en comida basura literaria.

Pese a la omnipresencia y visibilidad del dibujo, estoy convencido de que la parte fundamental del cómic es la historia. No sólo es el marco intelectual que sostiene al dibujo, sino que también y ante todo es lo que impulsa la continuación del elemento gráfico. Reto sobrecogedor para un medio al que se le ha venido considerando cosa de niños. La tarea se agrava considerablemente ante la reacción del público, que considera las imágenes y tebeos como algo propio de infantes. Sin embargo, el cómic es una forma literaria y a medida que madura, aspira a ser reconocido como un medio tan "legítimo" como el que más.

La tradicional producción de cómics a cargo de un solo individuo dio pie, a lo largo de los años, a la predominancia de equipos (guionista, dibujante, entintador, colorista y rotulistas). Mientras el dibujante/guionista asume la total responsabilidad de la narración, el equipo, en su totalidad, debe sentirse conectado a la articulación de la historia. La escritura, tal como yo la empleo en el cómic, no se limita a servirse de palabras. La escritura en el cómic abarca todos los elementos en una mezcla perfecta y se vuelve parte de la mecánica de este medio de expresión artística.

En *LA NARRACIÓN GRÁFICA* me he concentrado en una comprensión básica de la narración por medio del dibujo. Este libro se ocupará del estudio de la narración, examinando los requisitos de su aplicación al medio de los cómics.

INTRODUCCIÓN

En nuestra cultura, el cine y los cómics son los dos puntales más importantes que se sirven de la imagen para contar una historia. Ambos medios emplean la sucesión de imágenes así como el texto o diálogo. Pero igual que el cine y el teatro hace mucho que gozan de excelentes referencias, el cómic sigue forcejeando por hacerse reconocer como medio de expresión artística. Pese a sus más de noventa y nueve años de rodaje, todavía se le sigue considerando como un medio literario problemático.

La segunda mitad del siglo XX ha sufrido un cambio en cuanto a la definición de la alfabetización. La proliferación del uso de imágenes fue propulsada por el crecimiento de una tecnología que exigía cada vez menos letra que leer. Desde las señales de tráfico a los folletos de modo de empleo, la imagen respalda a la palabra y en ocasiones llega a sustituirla. En efecto, el alfabeto visual se ha incorporado a la colección de habilidades que requiere la comunicación de este siglo. Y los cómics están en el centro de ese fenómeno.

El aumento y asentamiento de este notable medio de lectura en el formato de comic books vienen ocurriendo desde hace sesenta años. A raíz de la recopilación de las tiras de prensa publicadas en los periódicos, el material del comic book no tardó en evolucionar hacia historias largas, hasta llegar a las novelas gráficas. Esta última variante ha pesado mucho sobre el dibujante y el guionista, exigiéndoles una mayor sofisticación literaria.

Como resulta tan fácil leer cómics, éstos se han ganado la reputación de ser algo propio de gente de pocas luces y de coeficiente intelectual limitado. Y, a decir verdad, durante décadas el contenido de las historias de los cómics estaban concebidas para un público de esas características. Son todavía muchos los creadores que no van más allá de ofrecer una excitación sexual y una violencia disparatada. Así, no es de sorprender que durante mucho tiempo el sistema haya distado de mostrarse entusiasta en cuanto a la aceptación de este medio se refiere.

La primacía del dibujo en el formato de cómics tradicional hizo que se pusiera más énfasis en el grafismo que en su contenido literario. Por ello, no tiene nada de sorprendente que a los cómics, en cuanto a lectura, se les viera como una amenaza contra la alfabetización, pues por alfabetizada se tiene a la era pre-visual y electrónica.

En su influyente libro THE MEDIUM IS THE MESSAGE, Marsall McLu han y Quenton Fiore señalan "... En la forja de las sociedades siempre ha pesado más la naturaleza de los medios con los que se comunica el hombre que el contenido de la comunicación." Tal ha sido el destino de los cómics. Su formato y sus imágenes coloreadas han dado por sentado que su contenido era muy sencillo.

Entre los años 1965 y 1990, los cómics se esforzaron por alcanzar un serio contenido literario. Todo empezó con el polémico movimiento underground de dibujantes y guionistas que trataron directamente con el mercado. A continuación brotaron como hongos tiendas de comic books, que ofrecían su mercancía a un amplio espectro de lectores. Significó el principio de la maduración del medio. Por fin el cómic buscaba vérselas con temas que hasta entonces habían sido considerados sólo propios del libro, el teatro o el cine. La autobiografía, las reivindicaciones sociales, las relaciones humanas y la historia eran temas por los que ahora se interesaban los cómics. Empezaron a proliferar las novelas gráficas dirigidas a "los adultos". La edad media de los lectores fue en aumento. El mercado para la innovación y los temas adultos amplió sus fronteras. A raíz de esos cambios, un grupo más sofisticado de talentos se sintió atraído por el medio y formuló sus pautas.

En este ambiente, el comic book sufrió el ataque de los críticos literarios, que no tenían nada claro que los tebeos pudieran tratar temas serios. Esta actitud general llegó a afectar negativamente al clima de aceptación al que aspiraban los cómics.

Esto resume la situación a la que se enfrentaban guionistas y dibujantes que intentaban abrirse paso por el ámbito de nuestra cultura literaria. Es un debate inacabable el de hasta dónde pueden llegar los cómics al tratar un "tema serio". Por suerte, el aumento del número de dibujantes y guionistas serios que han sido atraídos por los cómics es testimonio elocuente del potencial de este medio. Y estoy convencido de que el contenido de las historias será el combustible del futuro de los comic books.

A principios de 1990, esa nueva alfabetización se volvió más y más evidente en nuestra cultura occidental y, como hizo notar Paul Gravett en el periódico London Daily Telegraph, "No parece haber límite a las ambiciones del cómic... Los acostumbrados a escudriñar columnas de textos tienen dificultades para asimilar los caprichosos globos de diálogos de los cómics mientras saltan de imagen en imagen. Pero a la nueva juventud educada con la televisión, los ordenadores y los videojuegos, procesar información verbal y visual en varios niveles y al mismo tiempo les parece no sólo natural, sino preferible".

EL CÓMIC COMO MEDIO

La lectura, entendida en el sentido literario, fue asaltada por los medios electrónicos cuando iba camino del siglo XXI, y ellos influenciaron y cambiaron nuestra manera de leer. El texto impreso perdió su monopolio en favor de otra tecnología de comunicación: el cine. Respaldado por la transmisión electrónica, el cinematógrafo se volvió el mayor competidor de la lectura. Con su facilidad y su mínimo de exigencias, las películas convirtieron la faena de descifrar la letra impresa en un quehacer obsoleto. Los espectadores vivían innumerables incidentes verosímiles de duración determinada mientras contemplaban una pantalla donde situaciones artificiales y soluciones artificiosas se incorporaban a un inventario de recuerdos extraído de la experiencia de la vida real.

Los actores se convierten en gente "real". Y lo más importante, mirar películas instituye un ritmo de asimilación. Es un desafío directo contra la letra impresa y estática. Acostumbrado al ritmo de la película, el lector se impacienta ante las parrafadas de texto, porque se ha habituado a asimilar historias, ideas e información deprisa y con escaso esfuerzo. Como sabemos, los conceptos complejos se digieren con mayor facilidad cuando son reducidos a imágenes. Sin embargo, la comunicación impresa, como fuente de ideas en profundidad, sigue siendo un medio viable y necesario. En realidad, responde al desafío de los medios electrónicos a través de la fusión. El producto de la lógica permutación es una asociación de palabras e imágenes. A la configuración resultante, que llena un hueco entre el libro y la película, se le llama cómic.

En su estupendo libro CÓMO SE HACE UN CÓMIC, Scott McCloud describió los cómics acertadamente como un "barco que puede contener cualquier cantidad de ideas e imágenes". En un enfoque más amplio, cabe considerar ese barco como un comunicador. Es, en el verdadero sentido de la palabra, una forma singular de lectura.

El proceso de lectura en el cómic es una extensión del texto. La lectura de un libro supone un proceso de lectura que convierte la palabra en imagen. Eso se acelera en el cómic, que ya proporciona la imagen. Cuando ese proceso se realiza como ha de ser, va más allá de la conversión y la velocidad y se convierte en un todo perfecto. Esta peregrina forma de lectura merece, de todas formas, ser considerada como literatura, ya que se sirve de imágenes

como si fuera un lenguaje. Puede apreciarse su relación con la iconografía y pictografía de la escritura oriental.

Cuando se emplea este lenguaje como vehículo de ideas e información, se separa por sí mismo de la mera distracción visual. Y el cómic se convierte en un medio narrativo.

NOTA: En esta obra se usan ciertos términos. A saber:

NARRACIÓN GRÁFICA

Descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea. Tanto el cine como el cómic recurren a la narración gráfica.

CÓMICS

Despliegue secuencial de dibujo y globos dialogados, particularmente la propia de los comic books.

NARRADOR

Escritor o persona a cargo de la narración.

ARTE SECUENCIAL

Engranaje de imágenes que configuran una secuencia.

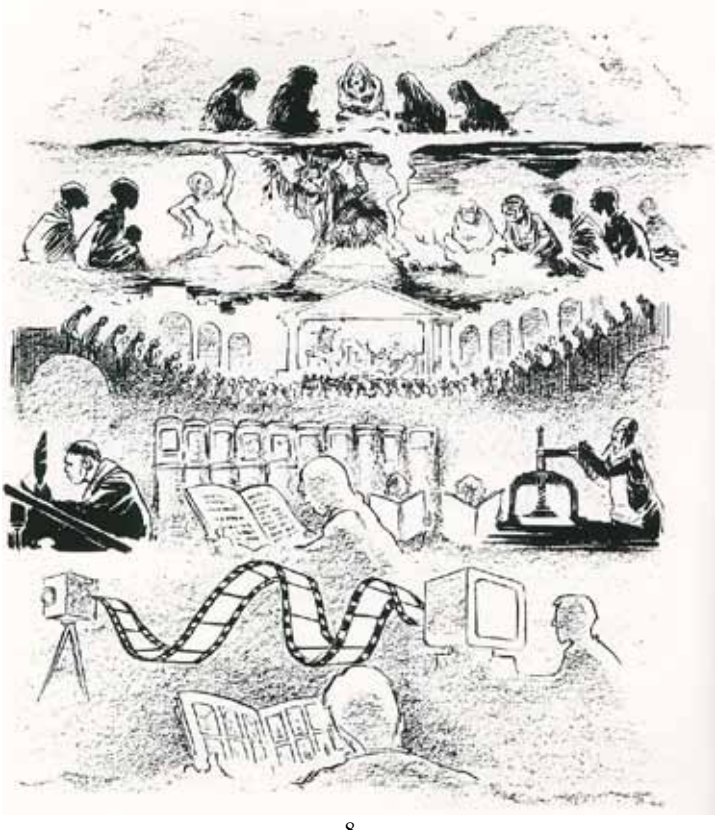
1

HISTORIA DE LA NARRACIÓN

La narración de historias se encuentra hondamente anclada en el comportamiento social de los grupos humanos antiguos y modernos. Las historias se usaban para hablar de valores morales o para satisfacer la curiosidad. Las historias dramatizan las relaciones sociales y los problemas de la vida, transmiten ideas o tratan de fantasías. La narración de una historia requiere habilidad.

En las eras primitivas, el narrador de historias en un clan o tribu hacía de animador, profesor e historiador. Mediante la narración se conservaba el saber, que iba pasando de generación en generación. Esta misión sigue realizándose en los tiempos modernos. Por un lado, el narrador debe encontrar algo que contar, y por otro debe dominar las herramientas necesarias para poderlo hacer.

Lo más seguro es que los primeros narradores se sirvieran de imágenes rudimentarias respaldadas por gestos y ruidos vocales que más tarde se convirtieron en lenguaje. Con el paso de los siglos, la técnica proporcionó papel, imprentas, almacenamiento electrónico y aparatos de transmisión. La aparición de estos inventos afectó considerablemente el arte de la narración.



2

¿QUÉ ES UNA HISTORIA?

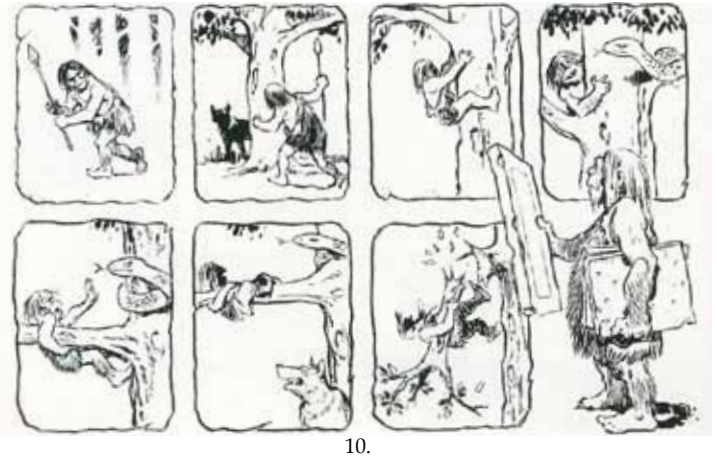
UNA HISTORIA ES LA NARRACIÓN DE UNA SERIE DE ACONTECIMIENTOS CONVENIENTEMENTE DISPUESTOS PARA SER RELATADOS.
¡ALGO ASÍ COMO EXPLICAR UN ACONTECIMIENTO!
¡SÓLO QUE EL NARRADOR EJERCE EL CONTROL SOBRE LOS ACONTECIMIENTOS!

Toda historia cuenta con una estructura. Una historia tiene un principio, un fin y un hilo de acontecimientos que se apoya sobre un armazón que lo mantiene todo unido. Aunque el medio sea el texto, la película o el cómic, el esqueleto es siempre el mismo. El estilo y la manera de contar pueden verse influenciadas por el medio, pero no la historia en sí.

La estructura de una historia puede mostrarse por medio de una gráfica con muchas variaciones, pues está sujeta a diferentes pautas entre el principio y el fin. Una estructura resulta útil como guía para mantener el control de la narración.

He aquí una historia en abstracto. En esta fase no es más que un montón de pensamientos, recuerdos, fantasías e ideas flotando dentro de una cabeza, a la espera de una estructura.

Se convierte en una historia cuando se cuenta de manera ordenada. Los principios básicos de la narración son los mismos tanto si el relato es oral como visual.



LA FUNCIÓN DE LA HISTORIA

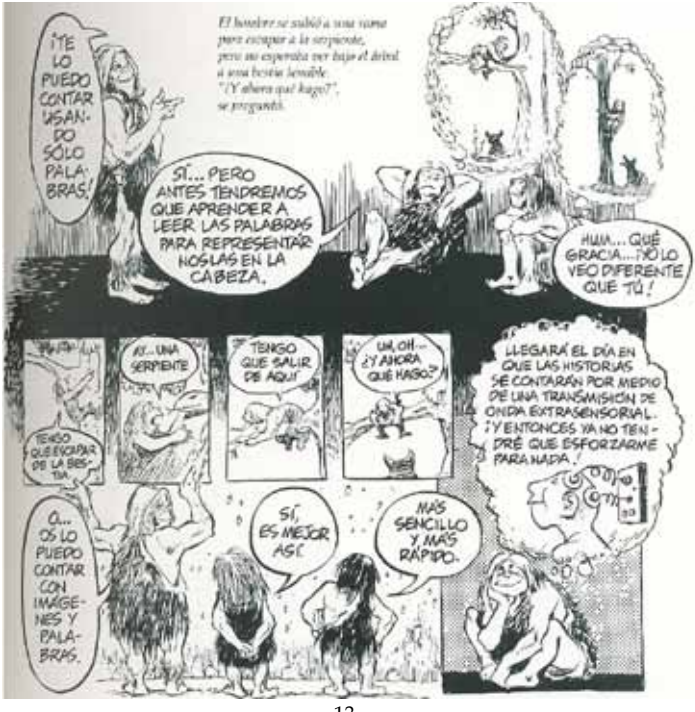
La forma que asume la historia es un vehículo para transmitir información de una manera sencilla. Puede relatar ideas sumamente abstractas, conceptos científicos o desconocidos mediante el uso análogo de fórmulas o fenómenos conocidos.

¡PERO TAMBIÉN PUEDO CONTAROS HISTORIAS PARA HACEROS REÍR!
¡SÍ, SÍ, TENGO MUCHAS GANAS DE REÍRME!
¡SÍ, QUÉ LA VIDA POR AQUÍ ES MÁS BIEN DEPRIMENTE, ¿SABES?
¡TAMBIÉN OS PUEDO CONTAR UNA HISTORIA DE MIEDO!
¡HUY!
NO SÉ POR QUÉ... PERO ME GUSTA PASAR MIEDO... ¡VENGA, CUÉNTANOSLA!
¡AHORA TENGO QUE PENSAR CÓMO VOY A CONTARLA!

3

CONTAR UNA HISTORIA

Hay varias maneras de contar una historia. La tecnología ofrece muchos vehículos de transmisión, pero en lo fundamental sólo se distinguen dos formas importantes: palabras (oral o escrito) o imágenes. A veces estas dos formas se combinan.


¡TE LO PUEDO CONTAR USANDO SÓLO PALABRAS!
El hombre se subió a una rama para escapar a la serpiente, pero no esperaba ver bajo el árbol a una bestia letal. "¿Y ahora qué hago?", se preguntó.
SÍ... PERO ANTES TENDREMOS QUE APRENDER A LEER LAS PALABRAS PARA REPRESENTARNOSLAS EN LA CABEZA.
¡HUM... QUÉ GRACIA... YO LO VEO DIFERENTE QUE TÚ!
¡AY... UNA SERPIENTE!
TENGO QUE SALIR DE AQUÍ
UH, OH... ¿Y AHORA QUÉ HAGO?
LLEGARÁ EL DÍA EN QUE LAS HISTORIAS SE CONTARÁN POR MEDIO DE UNA TRANSMISIÓN DE ONDA EXTRASENSORIAL. ¡Y ENTONCES YA NO TENDRÉ QUE ESFORZARME PARA NADA!
TENGO QUE ESCAPAR DE LA BESTIA
O... O LO PUEDO CONTAR CON IMÁGENES Y PALABRAS.
SÍ, ES MEJOR ASÍ.
MÁS SENCILLO Y MÁS RÁPIDO.

HISTORIAS CONTADAS POR MEDIO DE LA LETRA IMPRESA

En la primera mitad del siglo XX, la letra impresa se impuso como vehículo de comunicación. Aunque el cine y los medios de comunicación electrónicos han puesto en entredicho su superioridad, la letra impresa sigue manteniendo su relevancia. Las historias que se apoyan en la narración gráfica tienen que tratar de negociar con la transmisión. Ello ejerce una influencia en la manera en que se cuenta la historia y llega a influenciar a la historia misma. Es en ese momento cuando el narrador entra en contacto con el mercado.

"TIRA DE PERIÓDICO" DIERON ORIGEN A LOS CÓMICS. CONSISTE EN UNA TIRA DE TRES O CUATRO VIÑETAS QUE SUELE ENCONTRARSE EN UNA PÁGINA DONDE HAY MÁS TIRAS. EL FORMATO ES MUY RESTRINGIDO.
"SUNDAY FUNNIES" (SUPLEMENTO DE CÓMIC DEL DOMINGO) PROPORCIONA MÁS ESPACIO Y ALGO MÁS DE LIBERTAD.
COMICS SUNDAY
COMIC BOOK
EL CLÁSICO FORMATO DEL "COMIC BOOK": POR LO GENERAL MIDE 7x10 PULGADAS, FORMATO VERTICAL.
OFRECE MAYORES POSIBILIDADES PARA DIBUJAR CON HOLGURA. SE AJUSTA A UN TIPO DE LECTURA COMÚNMENTE ACEPTADO.

El lector y el espectador identifican el contenido con el envase. Los lectores de cómics esperan encontrar sus tebeos en un envase familiar. Una historia relatada en un formato no convencional puede ser interpretada de manera distinta. El formato tiene una gran influencia en la narración gráfica.

ESTE TAMAÑO CONSTRIÑE LA NARRACIÓN A UN FORMATO HORIZONTAL O APAISADO. LOS EFECTOS DE LA ACCIÓN VERTICAL RESULTAN INHIBIDOS.
ESTE FORMATO RESTRINGE AL NARRADOR A UN CAMPO VERTICAL. AFECTA A LA NARRACIÓN GRÁFICA AL ESTRECHAR EL FLUJO DE LAS IMÁGENES.

HISTORIAS CONTADAS CON IMÁGENES

Para el propósito del tema que nos ocupa, una "imagen" es el recuerdo de un objeto o experiencia proporcionada por un narrador ya por un medio mecánico (fotografía), ya por un medio manual (dibujo). En los cómics, las imágenes suelen ser impresionistas. Por lo general se realizan con un máximo de economía para facilitar su comprensión como forma de lenguaje. Como la experiencia precede al análisis, el proceso digestivo intelectual se ve acelerado por las imágenes que suministra el cómic.

LAS IMÁGENES CUESTAN MENOS DE LEER CUANTO MÁS RECONOCIBLES SON... ¡Y AL RECORDARNOS UNA EXPERIENCIA CONOCIDA, NOS TRAE A LA MEMORIA EL MUNDO REAL!
¡SÍ, RECUERDO HABER VISTO ESO!

El servirnos de la imagen como lenguaje acarrea ciertos inconvenientes. Es el elemento mismo del cómic lo que ha suscitado resistencias para su aceptación como una forma más de lectura seria. Los críticos incluso han llegado a decir que inhibe la imaginación.

¿EH?
¡SERÍA INTERESANTE CONOCER LAS FUERZAS PSICOLÓGICAS QUE HAN MOTIVADO SU MAL COMPORTAMIENTO!
¡BUENO, MÁS O MENOS PODEMOS HACERNOS UNA IDEA!
¡SÍ, PERO NO SÉ SI ES LITERATURA!

Las imágenes estáticas tienen limitaciones. Les cuesta articular abstracciones o pensamientos complejos.

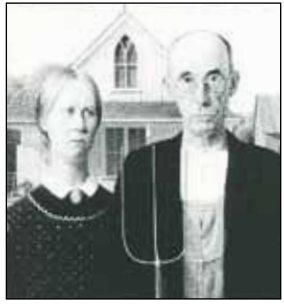
Pero las imágenes definen en términos absolutos. Las imágenes son específicas.

EL HOMBRE ERA GORDO, MALO Y DE PIERNAS FLACUCHAS.
¿CÓMO DE GORDO?
¡NECESITO UNA MAYOR DESCRIPCIÓN PARA PODER VERLO!
¿VIEIS?
¡SÍ, AHORA LO VEO!
¡SE PARECE A MI TÍO! TIENEN EL MISMO TIPO.

Las imágenes impresas o las de una película se transmiten inmediatamente.

4

LA IMAGEN COMO HERRAMIENTA DE LA NARRACIÓN



IMÁGENES ESTEREOTIPADAS

El diccionario define estereotipo como una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable. Como adjetivo, estereotipado se aplica a los gestos, fórmulas , expresiones, etc., que se repiten sin variación. La palabra estereotipo tiene mala reputación, no sólo por lo que implica de trivialidad, sino también por servir como arma de propaganda o racismo. Al pretender simplificar y catalogar una generalización, puede resultar perniciosa o, como mínimo, ofensiva. La palabra procede del método usado para moldear placas duplicadas en la impresión tipográfica. Al margen de esta definición, la palabra estereotipo es toda una realidad en el mundo de los cómics. Se trataba de una necesidad detestable, una herramienta de comunicación que es ingrediente ineludible en la mayoría de las caricaturas. Pero dada la función narrativa del medio, ello no debería constituir sorpresa alguna.

El arte de la historieta consiste en mostrar la conducta humana de manera reconocible. Los dibujos son reflejos en un espejo y, para visualizar una idea o proceso rápidamente, se requiere que la memoria del lector esté provista de un buen caudal de experiencias. De ahí la necesidad de simplificar las imágenes hasta convertirlas en símbolos repetidos. Ergo, estereotipos.

En el cómic, los estereotipos se sacan de unas características físicas comúnmente aceptadas y asociadas a un oficio. Dichos estereotipos se vuelven iconos y se usan como parte del lenguaje de la narración gráfica.

En una película se dispone de tiempo para mostrar a un personaje ejerciendo un trabajo. En el cómic, el tiempo y el espacio son escasos. La imagen o caricatura debe zanjar la cuestión inmediatamente.

Por ejemplo, al crear el prototipo de un médico, no está de más echar mano de un conjunto de características que el lector aceptará. Por lo general, esta imagen se saca tanto de la experiencia social como de la idea que tiene el lector de la pinta que debe tener un médico.

Cuando el argumento lo permite, el estandarizado "'cliché médico" puede abandonarse en aras de un tipo más adecuado a las condiciones externas de la historia.

¿A QUÉ SE PARECE UN MEDICO?
A ESTO.
NO... ¡YO CONOZCO A UN MÉDICO QUE NO SE PARECE A ÉSTE!
SÍ... PERO A MÍ ÉSTE ME PARECE UN MÉDICO.
¡DE ESO SE TRATA!

El arte de crear una imagen estereotipada para el propósito de la narración requiere una cierta complicidad con el público y el reconocimiento de que toda sociedad dispone de su serie de estereotipos aceptados. Y luego están los que transcienden los límites culturales.

Así, el dibujante de cómics tiene a su disposición todo ese mundo de estereotipos. Para hacerse entender convenientemente, el narrador debe estar versado con todo aquello que se tiene por universalmente válido.

Hay características humanas que se reconocen por la apariencia física. En las que se ven arriba, el lector capta un mensaje en cada imagen convencional. En este ejemplo, el estereotipo de un hombre fuerte y apuesto contribuye a reforzar la idea del amor, mientras que se recurre al estereotipo de un payaso o bufón para transmitir una nota humorística.

A la hora de concebir personajes es importante comprender por qué el uso de tipos comúnmente aceptados llega a evocar una respuesta refleja en el lector. Estoy convencido de que los seres humanos de hoy día siguen conservando instintos que podrían llamarse primordiales. El reconocimiento de una persona peligrosa o la respuesta ante un gesto amenazador son, posiblemente, residuos de nuestra existencia primitiva. Puede que en nuestro primer contacto con la vida animal, la gente aprendiera qué rasgos faciales o posturas eran amenazadoras o amistosas. Era capital para la supervivencia el reconocer de inmediato qué animales representaban una amenaza.

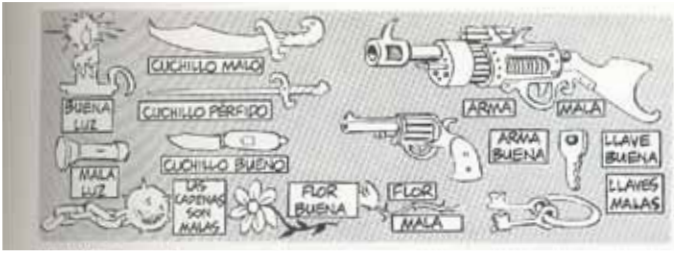
Prueba de ello son las imágenes basadas en animales de las que se sirven los cómics a la hora de caracterizar a un personaje.

En la narración gráfica no se dispone de mucho tiempo ni de mucho espacio para desarrollar los personajes. El uso de esos estereotipos basados en animales acelera la comprensión del lector y procura al narrador una excelente herramienta para explicar la manera de actuar de sus personajes.

AL EMPLEAR PERSONAS QUE RECUERDAN ANIMALES, EL NARRADOR GRÁFICO SE SIRVE DE UNA REMINISCENCIA PRIMITIVA PARA CARACTERIZAR A SUS PERSONAJES RÁPIDAMENTE.

SIMBOLISMO

Al igual que se usan estereotipos de gente para su fácil identificación en la historieta y en el cine, los objetos también tienen su propio vocabulario en el lenguaje visual de los cómics.



Hay objetos que tienen una relevancia inmediata en la narración. Cuando se emplean como adjetivos modificadores o adverbios, proporcionan al narrador un instrumento narrativo muy económico.

CÓMO EMPUÑAR UN CUCHILLO ES ESENCIAL EN LA NARRACIÓN.
LA FUNCIÓN DE UNA PISTOLA ES OBVIA. PERO CÓMO SE EMPUÑA ENTRA DE LLENO EN LA NARRACIÓN GRÁFICA.

Los ordenadores suelen emplear símbolos para dar instrucciones a operadores. Esos símbolos se basan en objetos conocidos por los habitantes de una sociedad tecnológica.

La indumentaria es simbólica. Proporciona una información inmediata acerca de la fuerza, el carácter, el oficio y la intención de quien la lleva.

En el cómic, al igual que en el cine, los objetos simbólicos no sólo ayudan a narrar, sino que acentúan la reacción emocional del lector.

En la historia que viene a continuación, el ver a una muñeca y unas pancartas rotas despierta la simpatía del lector, que las identifica con un movimiento no combativo. Al verlas caídas sobre la nieve, rotas y abandonadas, no sólo son un testimonio de la inocencia de las víctimas, sino que también solicitan del lector la condena de los asesinos.

5

TODA CLASE DE HISTORIAS

En el medio gráfico pueden contarse una gran diversidad de historias, pero el método para contar una historia tiene que adecuarse a su mensaje.

¡PARA DEMOSTRARLO ME SERVIRÉ DE LA HISTORIA DE LA CAZA!
PRIMERO OS CONTARÉ CÓMO ENCONTRAMOS A LA BESTIA
¡LUEGO OS DIRÉ CÓMO MONTAMOS LA TRAMPA!
¡OS PUSO LA DISCUSIÓN ENTRE LOS CAZADORES PARA SABER A QUIÉN CORRESPONDÍA EL MÉRITO!
¡Y POR ÚLTIMO CÓMO ESCAPÓ LA PRESA MIENTRAS DISCUTÍAN!
¡JA, JA, JA!
¡YA LO ENTIENDO!
¿Y QUÉ HAS APRENDIDO?
¡QUE TENEMOS QUE COOPERAR SI QUEREMOS TRIUNFAR!
¡EXACTO!
SUPONGO QUE LA COOPERACIÓN ES MÁS IMPORTANTE DE LO QUE YO CREÍA...¿NO?

CONTANDO HISTORIAS PARA ENSEÑAR

Se aprende mejor un proceso cuando viene envuelto en un "paquete" interesante... Una historia, por ejemplo. Cuando los cómics demostraron su capacidad para poner en orden diversos elementos técnicos, no tardaron en conseguir patrocinadores.

Así se demuestra el orden de las ideas cuando se realiza un cómic instructivo.

BUENO, OS VOY A CONTAR CÓMO CAPTURAMOS A LA BESTIA...
¿CUÁNTO TIEMPO VA A LLEVARTE?
¡PRIMERO OS CONTARÉ CÓMO DIMOS CON LA BESTIA!
¡LUEGO CÓMO MONTAMOS LA TRAMPA!
¡LUEGO OS REFERIRÉ, CON CIERTO DETALLE, CÓMO ATRAJIMOS AL MONSTRUO A LA TRAMPA!
DESPUÉS... CUANDO CAYÓ AL FOSO, OS CONTARÉ CÓMO LO MATAMOS.
ES FÁCIL DE ENTENDER Y ES INTERESANTE.
SÍ, ES COMO ESTAR PRESENTE.
ASÍ ES DE ESO SE TRATA.

CONTANDO UNA HISTORIA INSTRUCTIVA

Las historias que pretenden impartir una enseñanza suelen centrarse en el proceso. Las técnicas se aprenden por medio de la imitación.

BASÁNDOME EN LA HISTORIA DE LA CAZA... TAMBIÉN PUEDO ENSEÑAR UNA TÉCNICA.
...COMO LA DE CONSTRUIR UNA TRAMPA.
REFIERO CÓMO DECIDIERON EL TAMAÑO DEL FOSO.
CÓMO TUVIERON QUE DECIDIRSE POR UNA DETERMINADA MADERA.
AÑADO INTERÉS CON UN INCIDENTE DIVERTIDO.
¡Y TERMINO CON EL ÉXITO DE LA EMPRESA!
¡LOS DETALLES DE CÓMO CONSTRUIR LA TRAMPA SON MÁS INTERESANTES QUE LA HISTORIA!
¡ELLO SE DEBE A QUE LA HISTORIA ES TAN SÓLO EL MENSAJERO!

CONTANDO UNA HISTORIA SIN ARGUMENTO

Cuando la pirotecnia visual y los trazos de alta tecnología dominan el cómic, el resultado suele ser una historia muy sencilla.

A un lector interesado en los efectos gráficos o el dibujo virtuoso, le basta con eso. En realidad, un argumento con mucha "densidad" puede llegar a ser un impedimento. Para obtener este resultado, el dibujante precisa del guionista un pequeño tema que se centre sobre un solo problema, como esos argumentos que se limitan a persecuciones o venganzas. La mayoría de veces, la solución es tan elemental, que para mantener el interés se necesitan tan sólo mucha acción y muchos efectos especiales. El dibujo hace las veces de historia, como en los tapices.

CONTANDO LA HISTORIA ILUSTRADA

A mediados de los setenta, propulsada y capacitada por los grandes adelantos en tipografía y reproducción tecnológica, la historia ilustrada atrajo el interés de los dibujantes de comic books, guionistas y editores. El formato no era nuevo, pero su renacimiento ofrecía un vehículo idóneo a los dibujantes altamente cualificados y a los escritores sofisticados.

En esta forma de narración gráfica, el guionista y el dibujante conservan su soberanía, porque la historia sale del texto y se ve embellecida por el dibujo. Su ritmo pausado da tiempo al lector para recrearse con el dibujo, que se basta a sí mismo, sirviéndose del texto como mero apoyo. El dibujante puede usar óleo, acuarela, grabados de madera o fotografía manipulada. A veces, la realización de estas técnicas es tan laboriosa que el dibujo suele comerse a la historia. En el mercado, empero, se presenta en un formato muy atractivo y conforme al concepto tradicional del "libro".

The BARON of MARGATE
Cuando recibió la carta, Amy Jane supo que tenía que ir. Y mientras hacía el equipaje, recordó los años de su infancia que había pasado en el castillo de Margate y que yacían envueltos en la niebla de sus recuerdos.
Cuando el carruaje iz aquetrabo sobre los adoquines, el ritmo de los cascos de los caballos coincidía a la par que los latidos de su corazón.
Sus nupcias con el joven barón Margate fueron el acontecimiento de entonces.

Qué lejos estaba de pensar que llegaría a lamentarlo...
Y ni siquiera cuando lo mató y escapó a Europa logró librarse de él.
Pues con el paso de los años el barón se fue volviendo más y más abominable...
Y Amy regresó a Margate, como atraída por una poderosa fuerza magnética.
El castillo estaba deshabitado, envuelto en una mortaja de maldad desde hacía años. La nueva vida de Amy en Margate transcurrió tranquilamente hasta el día en que un viento frío se coló en su alcoba.
Entonces supo...
... que había llegado la hora.
De la húmeda negrura de los corredores del castillo emergió el aristócrata de la noche...
¡Se oyó un grito y todo ocurrió con la presteza de una maldición cumplida!
Hoy día, el castillo de Margate sigue siendo propiedad del Barón Negro.

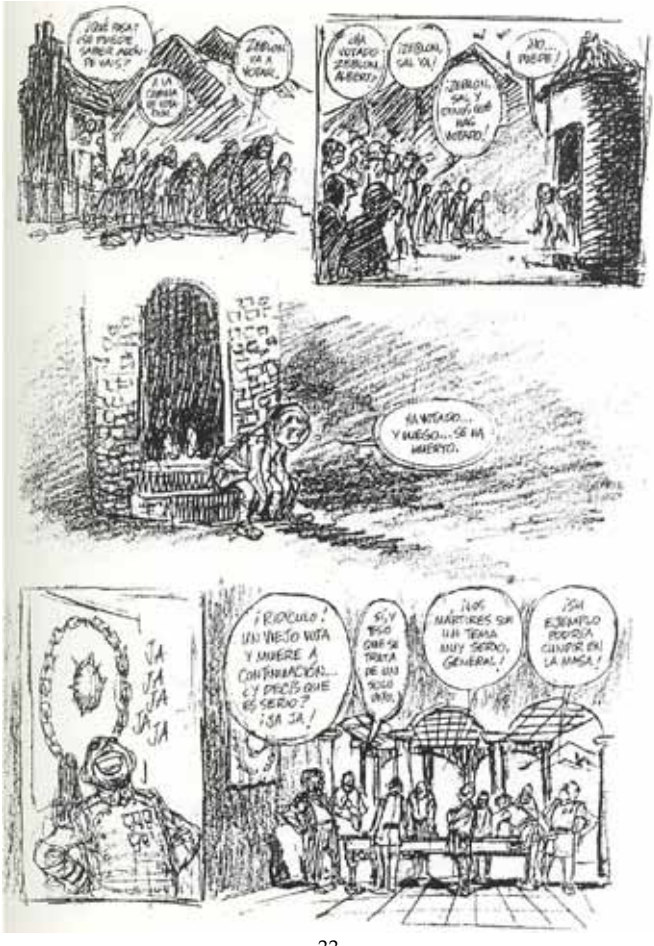
LA HISTORIA SIMBÓLICA

En esta historia, el fulcro tiene dos símbolos: una margarita y una bola de pinchos. Estos símbolos sirven para establecer la premisa con un argumento simbólico y personajes simbólicos.

EL ÚLTIMO VOTO
ERASE UNA VEZ UN PAÍS MUCHO MÁS PEQUEÑO QUE ÉSTE, QUE ESTABA HECHO UN LÍO. LA POLÍTICA ANDABA DE MAL EN PEOR Y LA GENTE SE MOSTRABA INDIFERENTE.
UN DÍA UN GRUPO ARMADO SE HIZO CON EL PODER PARA CREAR UNA NACIÓN BAJO UNA FÉRREA DISCIPLINA.
¡OYE, MAÑANA ES EL ÚLTIMO DÍA PARA VOTAR... VOTAMOS POR UNA NUEVA BANDERA NACIONAL...
¿Y QUÉ NOS TRAE NUESTRO SEÑOR HOY?
ÚLTIMO DÍA PARA VOTAR
PERDÓN QUERÍAMOS QUITARLE LA MARGARITA DE NUESTRA BANDERA.
¡UNOS QUIEREN QUE SE QUITE Y OTROS QUE SE QUEDE!
¡¡¡EL EJÉRCITO DISPARANDO OCUPADO PARA VOTAR!!!
ARRIBA, QUE NO ES MADRUGAR.
¡NO, NO! ES NUESTRA BANDERA NACIONAL Y NOS TOCA A NOSOTROS DECIDIRLO!
¡¡¡QUÉ CULPA TIENEN ELLOS QUE NOS METAN EN LA CÁRCEL!!!
¡¡¡LOS CULPOS TIENEN EL ALBOROTADOR!!!
¡QUE LA SIGUIENTE VOTACIÓN.

¡QUÉ?
¡QUÉ PÉRDIDA DE TIEMPO... PERO EL LIBRITO QUE SE HA APUNTADO A VOTAR... PIENSA UN CONTRATO ZERLO!
ESA NOCHE
¡DOBLO!
¡SOMOS TU FAMILIA... ESTARÁS MUY TRANQUILO UN POCO DE CORO CELESTIAL!
DECÍDME: ¿QUERÉIS LA PAZ LA BANDERA QUE PREFERÉIS?
¿Y CÓMO VAN A SABERLO SI NO SE LO DECÍS?
SI SE LO DECIMOS, ¡TAMBIÉN NOS LA PEGAN!
Y ESTO NO ESTABA BIEN...

¡CALLA, ALBERT! ¡SHHH!
LA FLOR NACIONAL ES IMPORTANTE PARA NOSOTROS...
TIENE RAZÓN. DEBERÍA FIGURAR EN LOS TRATADOS...
¡HABLA DE HIERRO NO ES UN BUEN SÍMBOLO PARA NOSOTROS...
PERO EL GOBIERNO LO QUIERE ASÍ...
¿QUIÉN ES EL GOBIERNO?
¡NOSOTROS SOMOS EL GOBIERNO, ALBERT!
LOS PRESIDENTES Y PRIMEROS MINISTROS SON SÓLO PERSONAS CONTRATADAS PARA LLEVAR LA MAQUINARIA DEL GOBIERNO...
ENTONCES TENEMOS QUE DECIRLES LO QUE QUIERE PENSE.
Y PARA ESO SIRVE VOTAR... ES UN DERECHO, NO UN PRIVILEGIO... (OF)
¡ZEBLON, ZEBLON... ¿QUÉ TE PASA?
MIRA, CHICOS... DEJADME EN PAZ.
¡ZEBLON, EL CORAZÓN LE VUELVE A FALLAR...
¡NO QUIERE QUE NOS VAYAMOS A VOTAR...
¡NO PODEMOS PERDER EL TIEMPO...
¡ES MALVADO ESTO!...


¿QUÉ PASA? ¿SE PUEDE SABER ADÓNDE VAS?
A LA CAMA DE VIEJA CON...
ZEBLON, VA A NOMBRAR...
¡UN VOTADO ZEBLON, ABIERTO!
¡ZEBLON, SAL YA!
¡ZEBLON, SAL Y CUMPLE CON TUS NUEVAS OBLIGACIONES!
¡NO... PUEDE!
EL VOTADO... Y DESPUÉS... SE HA MUERTO.
¡RIDÍCULO! UN VIEJO VOTA Y MUERE A CONTRAVACIAS... ¿Y PRETENDE QUE ES SERIO? ¡JA JA!
JA JA JA JA JA
SÍ, Y TODO QUE SE TRATA DE UNA SOLA VEZ.
¡LOS MÁRTIRES SON UN TEMA MUY SERIO, GENERAL!
¡UN EJEMPLO PODRÍA CUNDIR EN LA MASA!

LO ACABA USTED DE COMPRENDERLO... ESA MUERTE OTORGA AL VOTO UNA NUEVA RELEVANCIA...
LA GENTE HA DISCUTIDO.
¡A PUEBLO CON LA GENTE! ¡NOSOTROS MANDAMOS!
¡PUEDE, PERO AHORA SE HA PLANTADO LA SEMILLA DE UNA OPOSICIÓN!
SE HA ABIERTO PASO A UNA NUEVA FACCIÓN.
¿UNA NUEVA FACCIÓN?
¡SÍ, ALGUIEN APROVECHARÁ LO OCURRIDO PARA PONERSE AL FRENTE DE LA OPOSICIÓN!
¿DE VERAS?
¿QUIÉN?
¡HISTORIA!
!

¡¿NO PUEDE HABER CAMBIO SIN COMBATE SANGRIENTO... QUE DESANGRE AL PAÍS EN RUINAS...
¡¡SOMOS LOS PERDEDORES, TONTA!
¡¿Y QUÉ PROBLEMA HAY CON ESO?
¡¡CONVOCAR ELECCIONES!
¿Y SI PIERDO?
¡¡OH, QUE SISTEMA DEMOCRÁTICO, LOS PERDEDORES SIEMPRE TIENEN LA OPORTUNIDAD DE GANAR EN LA PRÓXIMA ELECCIÓN!
Y ASÍ... EL PEQUEÑO PAÍS RESTAURÓ LA DEMOCRACIA Y LA GENTE RECUPERÓ SU DERECHO A VOTAR. AHORA TENÍAN QUE PARTICIPAR EN EL GOBIERNO DE SÍ MISMOS... LO QUE NATURALMENTE SUPONÍA PODER DISCREPAR, AMÉN DE TODOS LOS DEMÁS INCONVENIENTES QUE ACARREA EL EJERCICIO DE ESE DERECHO HUMANO TAN BÁSICO COMO IRRENUNCIABLE.
¡¡VIVA LA DEMOCRACIA!
¡¡AL FIN ES LO MEJOR QUE SE HA IDEADO HASTA AHORA!

CONTANDO LA HISTORIA REALISTA

Por lo general, una historia realista extrae y trata de analizar un segmento interesante de la experiencia humana.

El narrador selecciona un acontecimiento de interés que puede ser independiente. El escritor cuenta con la experiencia vital o la imaginación del lector para transmitir el impacto de la historia. La apreciación del lector depende de la manera de contarlo. Para lo que se requiere que el dibujante haga creíble su labor. Puesto que los personajes experimentan emociones, sus posturas y gestos deben ser genuinos, reconocibles al instante. En esta forma de historieta, los trazos impresionantes o el dibujo excesivamente sofisticado, que pueden abrumar o distraer al lector, llegando a dominar la historia, son contraproducentes.

A continuación, se describen los elementos críticos de una historia que no se explica con claridad al lector. En la historia que se presenta en la página siguiente, dichos elementos quedan sobreentendidos y son parte invisible de la narrativa.

LO QUE PASÓ ANTES
UN PEQUEÑO NEGOCIO
PRITZIK EMPEZÓ (CON EL DINERO DE SU MUJER) VENDIENDO ROPA A DOMICILIO... ¡PERO NO TARDÓ EN GANAR MUCHO DINERO!
ENTONCES ABRIÓ SU PROPIA EMPRESA, AUNQUE CON SU CAPITAL LIMITADO SÓLO PUDO CONTRATAR A OBREROS NO CUALIFICADOS.
Y ASÍ FUE UNA LUCHA CONTINUA POR SOBREVIVIR... Y PRITZIK SE FUE AMARGANDO CON AQUEL NEGOCIO QUE DABA TAN ESCASO MARGEN DE GANANCIA.
LO QUE PASÓ DESPUÉS
CON "LA AMENAZA" DOMINADA, A PRITZIK SE LE PRESENTABA LA OPORTUNIDAD DE EMPEZAR CON BUEN PIE.
LA NOTICIA DE SU ÉXITO TRAJO UNA OFERTA DE FUSIÓN.
PERO LA MAYORÍA DE LAS ACCIONES ESTABAN EN PODER DE GIPPLE...
...QUE ACABÓ POR HACERSE CON EL CONTROL DE LA COMPAÑÍA.

UN PEQUEÑO NEGOCIO
POR WILL EISNER
"Un pequeño negocio es un gran negocio que todavía no ha llegado a grande" A PITEK
¿DESDE EL PRINCIPIO, Y YA VA PARA 14 AÑOS, GIPPLE EL ANIMOSO DISTRIBUYE MUESTRAS PARA LA COMPAÑÍA STYLESH DRESS (NO PIERDE DE APUNTE) ¡ESTO SE LLOVÍA COMO SI SUEÑABA. ¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR DE ÉL? ¿PARA QUÉ OTRA COSA SIRVE UN INFELIZ NO CUALIFICADO?... ¿EH?
HE ENTREGADO EL ACME... ¡UFF!... ¡HOY LLUEVE MUCHO!
¡TUS NO TE QUEDES AHÍ! ¡LLEVA AHORA MISMO LA ROPA A MARRYWEATHER! — LAS MUESTRAS TIENEN QUE ESTAR EN SU SALÓN ANTES DE QUE LLEGUEN LOS COMPRADORES.
¡ESTOY AL BORDE DE LA BANCARROTA... Y AHÍ VIENE CON QUE ESTÁ LLOVIENDO!
¿QUIÉ SABRÁ UN FRACASADO DE NEGOCIOS? ¡LO QUE TIENE UNO QUE OÍR!
¿ESSA PITEK? ¡DÍGALE QUE ROCCO ESTÁ AQUÍ...
EL SEÑOR ROCCO PREGUNTA POR USTED!
¡DÍGALE QUE...!
CLACK CLACK CLACK CLACK
... ANTES DE QUE DIGAS NADA, ROCCO... QUIERO QUE SEPAS QUE NO PUEDO PAGARTE. ¡ESTOY MUY LIADO CON EL INVENTARIO!

¿LA TENSIÓN EN ESOS BATERIAS? DEPENDE... TIEMPO!
¡NADA! ESO MISMO ME DIJO LA ULTIMA VEZ... ¡AUGH!
¡PITA, PITA!... ¡NO SIGAMOS! TENGO DELIRIUM TREMENS... MI CEREBRO NO ES-PERA... ¡ESTO COMIENZA A TENER COSAS MUY FEAS!
¡TENGO QUE DECIRTE ALGO.
VALE, VALE...
¡HOLA, ROCCO... TE CHAFE LAS ACCIONES DE LA COMPAÑIA, ¿EH?... ¡TRAIGO UNA CERVEZA DE MANDIOCA QUE EL QUE FIRME SERA DUEÑO DEL NEGOCIO!
...¡Y NO LO ENTENDERÉ CUANDO TE DESCUELLE EL PEPOTA MIO!
¡VEREMOS...
¿VEREMOS? ¿VEREMOS? ¡SEGURO QUE NUNCA ME HABRÍA IMAGINADO QUE EN TAN MALOS MOMENTOS DE MI VIDA...
?
?

¡ESPERA EN EL CAMINO, ESCUPIDO... ¡TONTO!
¡Y DALE CON LA LLUVIA...! NO LES CAE MAL HACER ESTAR, CHIPPLE!
¡POBRE INFELIZ... TENDRÉ QUE REUNIR DINERO PARA RECUPERAR MIS ACCIONES... EL QUE FIRME ESE DOCUMENTO SE QUEDA CON LA EMPRESA... ¿PARA NO SE POR QUÉ TE LO CUENTO A TI...
¡QUÉDATE AHÍ! ¡Y CIERRA AL SALIR! TENGO QUE IRME...
¡Chipple!

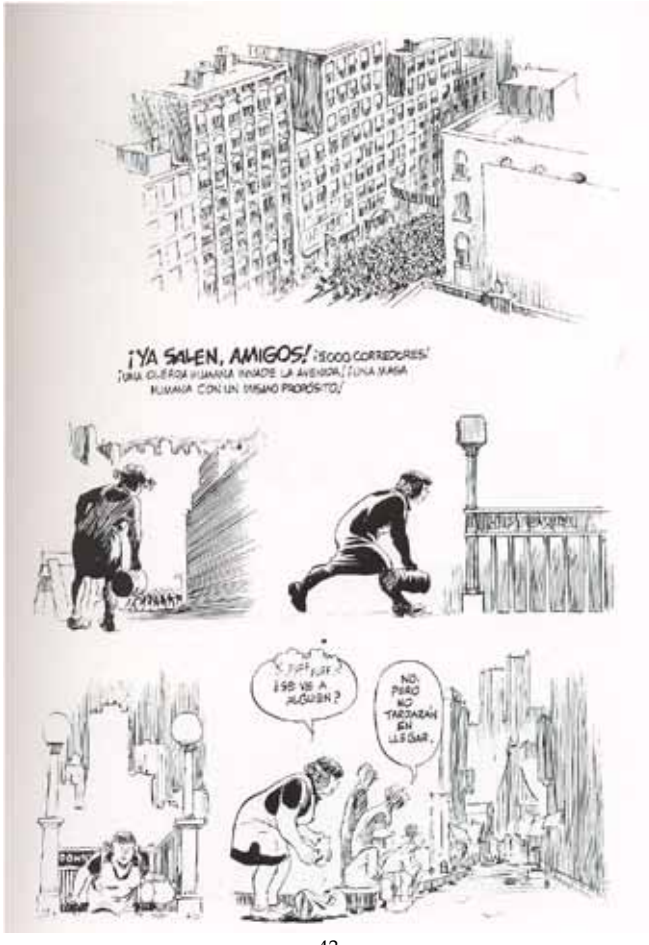
CONTANDO UNA HISTORIA DE LA VIDA

Esta historia se sirve de un solo acontecimiento y de un solo día para definir a un hombre y su vida. El narrador se ve ante la dificultad de seleccionar un incidente relevante y al mismo tiempo creíble para recibir la aprobación del lector.

EL GANADOR
EN CUANTO AMANECIÓ, LOS ESPECTADORES SE AGOLPARON A LOS LADOS DE LA CARRETERA PARA VER PASAR A LOS CORREDORES. LOS ENTUSIASTAS FORMABAN PEQUEÑOS GRUPOS ANSIOSOS POR DESCUBRIR A UN AMIGO EN EL TROPEL DE PARTICIPANTES, PERO ERAN TAN CORRIENTES COMO LOS MISMOS CORREDORES, CUYAS RAZONES PARA COMPETIR EN AQUELLA CARRERA NO OFICIAL Y LA RECOMPENSA QUE ESPERABAN LOGRAR SON TAN VAGAS QUE NO SE MENCIONAN.
POLICE

CUANDO LOS CORREDORES SE REÚNEN, ACIERTA A VERSE UNA CARA FAMILIAR AQUÍ Y ALLÁ ENTRE LOS OFICINISTAS, TENDEROS, ABOGADOS, AGENTES DE BOLSA Y OTROS... AHÍ... AH' ESTÁ...
SEAMUS O'MURPHY... EL INMIGRANTE IRLANDÉS QUE GANÓ EL AÑO PASADO.
VOLA BONNER, LA CHICA ESCANDINAVA QUE QUEDÓ TERCERA HACE DOS AÑOS...
EGON SCHULTZ... EL GANADOR DE LA CARRERA DE OHIO DE ESTE AÑO.
UN GRACE... EL CLÉRIGO QUE GANÓ HACE DOS AÑOS...
EL DOCTOR JIM TROTT, CARDIÓLOGO DE FILADELFIA.
ALINE CERMAK, EL CORREDOR QUE RESULTÓ DESCALIFICADO HACE TRES AÑOS AL HACER TRAMPAS COGIENDO EL METRO PARA CUBRIR PARTE DE LA CARRERA...
PERO LOS DESCONOCIDOS ESTÁN AÚN POR LLEGAR...
...¡PERMISO!

¡BENNY!
¿ESTÁS LOCO, BENNY?... ¡NO PUEDES HACERLO!
!
¿?
OH, HOLA CLARA. AL FINAL HAS VENIDO.
BENNY, NUNCA HAS CORRIDO... NI SIQUIERA DETRÁS DEL AUTOBÚS... SON 42 KILÓMETROS... ¡42 KILÓMETROS!
LO SÉ...
YA ME HE APUNTADO... ASÍ QUE DÉJALO.
ASÍ, CLARA. SUJÉTAME BIEN LAS GAFAS DETRÁS.
¿QUÉ? ¿POR QUÉ? ¿POR QUÉ, BENNY? ¿POR QUÉ?
...¿LLEVARÁS DE MIS COSAS?
CLARO, BENNY.


¡YA SALEN, AMIGOS! ¡5000 CORREDORES!
¡UNA OLEADA HUMANA INVADE LA AVENIDA! ¡UNA MASA HUMANA CON UN MISMO PROPÓSITO!
¿SE VE A ALGUIEN?
NO, PERO NO TARDARÁN EN LLEGAR.

¡BENNY! ¡TE ESTÁN PASANDO TODOS! ¡CORRE!
¡TE VERÉ LUEGO, BENNY!
ES UNA LÁSTIMA QUE DEJARAS LOS ESTUDIOS, BENNY... SÓLO TE FALTABA UN AÑO.
¿CÓMO? ¿QUE NO VAS A SOLICITAR ESE ASCENSO?... BENNY, BENNY, ¡TE VAS A QUEDAR EN ESE DEPARTAMENTO EL RESTO DE TU VIDA...

...LLEVAS CINCO AÑOS SALIENDO CON NUESTRA CHICA, BARNEY... A VER SI DE UNA VEZ...
...ES TRISTE DE TI, BARNEY... ERES UN INÚTIL. LA VERDAD... NO HARÁS NUNCA NADA EN LA VIDA...

BUENO, AMIGOS... LA 75ª MARATÓN DE LA CIUDAD YA ES HISTORIA... EL GANADOR ES TOR HILDEN, QUE HA VENIDO DESDE EUROPA PARA DEJAR A TODOS ATRÁS... AL CAER LA NOCHE, EL SILENCIO CAMPA POR LAS CALLES DESIERTAS... TODO HA CONCLUIDO, AMIGOS... ¡BUENAS NOCHES!

¡BENNY... SON LAS DOS DE LA MADRUGADA!
BENNY, BENNY... ¡SE ACABÓ LA CARRERA!
¡DEJA!
¿DÓNDE ESTÁ LA META?
AH..., BENNY, EN LA PRÓXIMA MANZANA...
LO HAS CONSEGUIDO BIEN: LO HAS CONSEGUIDO!
CREO TENGO QUE HACERTE UNA PREGUNTA...
SÍ, BENNY, ¿QUÉ?
¿QUIERES CASARTE CONMIGO?

6

EL LECTOR

¿A quién cuentas tu historia?

La respuesta a esta pregunta antecede a la narración, pues el perfil del lector, su experiencia y características culturales son de suma importancia a la hora de contarle una historia. La comunicación, para llegar a ser tal, depende de la memoria de experiencias y del vocabulario visual del lector.

EMPATÍA

Acaso la característica humana más básica sea la empatía. Este rasgo puede usarse como conducto principal a la hora de contar una historia. Su explotación puede considerarse como una herramienta del narrador.

La empatía es la reacción visceral de un ser humano ante una realidad ajena. La habilidad de "sentir" el dolor, el miedo o la alegría de otra persona, permite al narrador evocar un contacto emocional con el lector. Ejemplo de ello es lo que pasa en los cines, cuando la gente llora la desgracia del actor, que no hace sino fingir que es desgraciado.

El gesto de dolor que se esboza cuando vemos que pegan a una persona es, según algunos científicos, prueba de la conducta fraternal, obra de un mecanismo psicológico desarrollado en los humanoides en los albores de la humanidad. Por otro lado, los expertos sostienen que la empatía es resultado de nuestra habilidad para representarnos un hecho particular. Esto no sólo sugiere una capacidad cognoscitiva, sino también una habilidad innata para comprender una historia.

Abundan los estudios clínicos que sostienen que los humanos aprenden desde la infancia a mirar, copiar e interpretar gestos, posturas, imágenes y otras señales sociales no verbales. Gracias a ello, pueden deducir significados y motivos como amor, dolor y rabia, entre otros.

La importancia de esto con respecto a la narración gráfica se vuelve más patente cuando sabemos que los científicos sostienen que la habilidad de los homínidos para leer las intenciones de los otros miembros de su grupo supone contar con un equipo visual-neural. Eso fue posible, arguyen, porque a medida que el sistema visual fue evolucionando, se fue conectando cada vez más con los centros afectivos del cerebro. Eso explica, por consiguiente, por qué todos los músculos humanos están, de un modo u otro, controlados por el cerebro.

Una vez entendidos la causa y el efecto de la empatía, ya podemos confeccionar el contrato lector-narrador.

EL "CONTRATO"

A la hora de contar una historia, tanto si es oral, escrita o gráfica, hay un entendimiento entre el narrador y el oyente o lector. El narrador espera que su público le entienda, mientras que el público confía en que lo que le cuente el narrador sea comprensible. En este acuerdo tácito, la parte más dura recae sobre el narrador. Es ésta una regla básica de la comunicación.

En el cómic, se espera del lector que entienda cosas tales como el tiempo implícito, el espacio, el movimiento, el sonido y las emociones. Para conseguirlo, no sólo debe entender las reacciones viscerales, sino también servirse de la experiencia acumulada y de su razonamiento.

¿CONOCES LAS LEYES DEL MOVIMIENTO?
¡YA LO CREO!
SUPONGO QUE SABES LO QUE ES LA GRAVEDAD.
¿PUEDES IMAGINAR LO QUE HA PASADO?
¡SÍ!
¿ERES CAPAZ DE DIFERENCIAR LA RISA DEL LLANTO?
SÍ, Y TAMBIÉN SÉ RECONOCER EL ODIO, LA CODICIA Y EL AMOR.
AH, A PROPÓSITO... DEL SITIO DEL QUE VENGO LEEN DE DERECHA A IZQUIERDA.

CONTROL DEL LECTOR

Un elemento relevante en el contrato lector-narrador es el afán por mantener el interés del lector. Los recursos usados en la narración atan al lector a la historia.

Para el narrador se trata de establecer un control. Una vez captada la atención del lector, no se le debe dejar escapar.

OYE, ESPERA... TE VOY A CONTAR UNA HISTORIA.
PERDONA, PERO... ESTOY MUY OCUPADO. ¡TENGO MUCHO EN QUE PENSAR!
¡ES QUE TENGO QUE CONTARTE UNA HISTORIA QUE TE EMOCIONARÁ, SATISFARÁ TU CURIOSIDAD Y TE DIVERTIRÁ!
¡BUENO, VALE!
¡SIÉNTATE Y TE LA CONTARÉ!
ESTÁ BIEN... ESPERO QUE SEA DIVERTIDA, PORQUE SI NO, ¡ME ABURRIRÉ!

La clave del control del lector se basa en su interés y comprensión. Hay un puñado de temas fundamentales (de los cuales hay cientos de variantes) que podemos llamar universales. Éstos comprenden historias que satisfacen nuestra curiosidad sobre pequeñas cosas de la vida; historias que proporcionan un aspecto del proceder humano en determinadas condiciones; historias que describen fantasías; historias que sorprenden; e historias que entretienen.

¿TE HAS PREGUNTADO ALGUNA VEZ QUÉ HAY AL OTRO LADO DE ESAS MONTAÑAS?
ÉRASE UNA VEZ, EN UN VALLE ALLENDE ESAS COLINAS, UNA TRIBU QUE VIVÍA...
SUPÓN QUE MIDES TRES METROS Y PUEDES REALIZAR TODA CLASE DE PROEZAS... ¡PUES BIEN, ASÍ ERA HOBAR!
O...
O...
ESCUCHA: UN RATÓN VA A VER AL LEÓN Y LE DICE: "¡A PARTIR DE AHORA SOY YO EL REY DE LA SELVA!"

En el cómic, el control del lector se consigue en dos fases: atención y retención. La atención se logra mediante unas imágenes provocativas y atractivas. La retención se consigue por medio de la disposición lógica e inteligible de las imágenes.

¡HEY, HEY! ¿QUÉ TE PARECE ESTO PARA EMPEZAR?
¿EH?
¡QUÉ GUAY!
¿DÓNDE ESTÁ EL RESTO DE LA HISTORIA?
¡ESO ES LO QUE SE ENTIENDE POR LA ATENCIÓN DEL LECTOR!
Y A ESTO SE LE LLAMA RETENCIÓN DEL LECTOR.
¡LO MALO DE UN MEDIO IMPRESO COMO EL COMIC ES QUE EL LECTOR PUEDE IR EN SEGUIDA A VER CÓMO TERMINA!
POR ESO EL INTERÉS DEL LECTOR DEBE CONSEGUIRSE MEDIANTE EL CONTENIDO.

SORPRESA, SHOCK Y RETENCIÓN DEL LECTOR

La sorpresa es un elemento muy recurrido en todo tipo de narraciones. En el lenguaje gráfico, el uso de la sorpresa requiere técnica escénica. En el cine se logra mediante un suceso repentino e inesperado generalmente imprevisto. Esto es razonablemente fácil llevarlo a cabo, porque el espectador sólo puede ver los acontecimientos en el orden en el que se le presentan. Por ejemplo, una aparición repentina es un recurso muy empleado para conseguir sorprender o impresionar al espectador.

Es más difícil sorprender, impresionar o captar la atención del lector en el cómic, debido a que el lector controla el tebeo. Sin embargo, el autor puede servirse de las últimas viñetas de las páginas para crear un efecto sorpresa. Pero, si el lector no muestra disciplina, siempre puede saltarse lo que quiera para ir a ver en qué va a parar la historia. Sorprender al lector visualmente es una de las dificultades de la historieta.

La solución, en el cómic, es sorprender al personaje con el que se identifica el lector.

Un ejemplo de ese intento por sorprender al lector puede verse en la siguiente secuencia. Se hace creer al lector que dos personajes que se le han presentado van a conocerse entre sí. Claro está que siempre queda la posibilidad de que el lector "hojee" la historia, dando al traste con la sorpresa. De manera que no se intenta sorprender al lector mediante un efecto gráfico. Se deja que sean los personajes quienes le sorprendan.

En este caso, se trata de dos sorpresas. Primera, se presenta a un joven activo, incluso atlético, y sólo después se revela el mal que padece (es mudo). Segunda, no se revela la parálisis de la chica hasta que reacciona como una persona normal al descubrir la enfermedad del joven.

Cuando se lleva a cabo la escenificación, lo que condiciona a los lectores es la reacción de los protagonistas. Sin dichas reacciones, no habría sorpresa.

¡LLAMEN A LA POLICÍA!
¡BIENVENIDO A MI JARDÍN!

OH, NO TENGAS MIEDO... ESTOY SOLA... ¡MI ABUELA ESTÁ EN LA CASA, PERO ES UNA INVALIDA!
¡AQUÍ NO TIENES NADA QUE TEMER, PORQUE ESTE JARDÍN ES MÁGICO!
¡HEY! ¿HA USTED A UN TIPO QUE HA BAJADO POR LA ESCALERA DE INCENDIOS?
¡NO!
¡CORRE, ESCÓNDETE DETRÁS DE ESE ARBUSTO HASTA QUE DEJEN DE BUSCARTE!
¡YA PUEDES SALIR... OH, PRÍNCIPE DE LOS POBRES!

SABÍA QUE VENDRÍAS EN MI BUSCA... ¡Y AQUÍ ESTÁS! ¡UN PRÍNCIPE DEL REINO ENCANTADO DE LOS POBRES!
OH, NO TE SORPRENDAS... MIS ROSAS ME LO CUENTAN TODO... ME FÍO DE ELLAS.
TODO LO DE ESTE JARDÍN ES MÁGICO... ¡AQUÍ PASAN COSAS MARAVILLOSAS!
EN REALIDAD, SOY UNA PRINCESA ENCANTADA... ¡Y TÚ HAS VENIDO A BUSCARME!
¡ME LLEVARÁS A TU REINO! ¡Y ALLÍ VIVIREMOS FELICES PARA SIEMPRE!
AH, PERO NO PARO DE HABLAR... ME LLAMO ROMENA. ¿CÓMO TE LLAMAS TÚ?
GLUK

¡AAAH, YA CAIGO... ¡NO PUEDES HABLAR!
YA ENTIENDO... ¡UN REY CRUEL LE HA PEDIDO A UNA BRUJA QUE TE LANCE UNA MALDICIÓN!
PERO TODO ACABARÁ BIEN... TE QUEDARÁS A VIVIR CONMIGO... ¡Y UN DÍA NOS CASAREMOS!
¡ESPERA, ESPERA!
NO TE VAYAS, POR FAVOR...
¡Y LLEGARÁ EL DÍA EN QUE VENCEREMOS EL HECHIZO Y PODRÁS VOLVER A HABLAR!
SI INTENTAS SALIR DEL JARDÍN, GRITARÉ... LA POLICÍA VENDRÁ Y...

DIÁLOGO
EL LECTOR DEVIENE ACTOR

El cómic no tiene sonido, ni música, ni movimiento. Por ello, requiere del lector como participante en el desarrollo de la historia. Y así, el diálogo se convierte en un elemento fundamental de la narración. Si no hay diálogos, el autor debe confiar en la experiencia del lector, que debe mostrarse capacitado para entender lo que pasa entre los personajes.

Cuando se narra una secuencia muda, el narrador debe servirse de expresiones y mímicas que ayuden al lector a entender el diálogo que se establece entre los personajes.

¿PUEDES IMAGINAR EL DIÁLOGO DEL CAZADOR AL QUE EL RASTREADOR LE PRESENTA UNAS HUELLAS?
PUES NO... NO ES FÁCIL IMAGINARLO.. ES MUY DIFÍCIL.
¿PUEDES IMAGINAR EL DIÁLOGO CUANDO PERSIGUE A LA BESTIA HASTA SU MADRIGUERA?
AH, ESO ES FÁCIL... ESTÁ DICIENDO ¡HURRA, AHORA YA LA TENGO!

EL LECTOR Y EL DIÁLOGO

En esta secuencia, el lector está obligado a participar para suministrar el diálogo que no figura. En este caso concreto, la última viñeta lo explica todo. Este recurso, usado a menudo en el cine, provoca un efecto de "compresión", sin el cual la secuencia perdería ritmo y credibilidad. En casos así, el lector suple con su experiencia la falta de diálogo.

EL DIÁLOGO Y LA IMAGEN

En la realidad, la acción precede a la palabra. Así pues, en el cómic se idea el diálogo cuando la acción ya ha transcurrido.

En la historieta, nadie sabe a ciencia cierta si se leen antes los diálogos o si se contempla el dibujo. Tampoco podemos asegurar que su lectura se realice al unísono. Leer palabras y mirar dibujos son dos procesos cognoscitivos diferentes. Pero el caso es que imagen y diálogo se apoyan el uno al otro, siendo ése un aspecto capital de la narración gráfica.

EL DIÁLOGO Y LA ACCIÓN

Es importante que el diálogo se subordine al flujo de la acción, que posee su ritmo propio. A veces sucede que los bocadillos vienen a alterar el tiempo de la acción, maltratando el sentido de la realidad y la credibilidad del narrador.

El lector necesita puntos de referencia creíbles. En un diálogo, el tiempo transcurre. A continuación, un diálogo calculado en segundos.

Existe una relación casi geométrica entre la duración del diálogo y el mantenimiento de la situación que lo ha provocado. En este intercambio, hay un tiempo perceptible entre el diálogo y la acción. Un actor entra en escena y da su réplica; antes de responder, el segundo actor ya ha asumido una pose. Todo ello transcurre en cuestión de segundos.

Esto es lo que pasa cuando el narrador monta un diálogo en una sola viñeta. Se gana espacio, pero se pierde en credibilidad.

¿CÓMO TE LLAMAS?
DEBÍ SUPONERLO.
¡HENRY EL HÉROE!
¿ACASO ESPERABAS A UN PAPANATAS?
EL TIEMPO PASA EN RAZÓN A LA DURACIÓN DEL DIÁLOGO.
UNA SOLUCIÓN MÁS ECONÓMICA ES CONSERVAR LA UNIÓN DE DIÁLOGO Y ACCIÓN.
¿ERES TÚ HENRY EL HÉROE? ¡GASP!
¡AJÁ! ¿ACASO ESPERABAS A UN PAPANATAS?

Si pudiéramos sacar una conclusión válida para todos los casos, sería la de que el diálogo prolongara el impacto de la imagen. Otra conclusión que se puede extraer es la de que un diálogo largo no puede sostenerse convincentemente por medio de imágenes estáticas.

DIÁLOGO Y LECTOR

Debido a la falta de sonido, el diálogo encerrado en los bocadillos hace de guión que el lector recita mentalmente. El estilo de la rotulación y de la puntuación son las claves que permiten al lector comprender los matices emocionales de los que quiere dejar constancia el narrador. Es un mecanismo esencial para la credibilidad de la imagen. El volumen del sonido y la emoción se consiguen por medio de una rotulación convencional universalmente reconocida.

DINÁMICA DE LA HISTORIA

Cuando el lector se mete en una historia, y se familiariza con el ritmo y la acción, aporta su propia contribución al diálogo. Entonces, la dinámica de la historia permite al narrador recurrir a secuencias o viñetas mudas.

En el ejemplo que se ofrece a continuación, se han suprimido muchos diálogos para acelerar la narración. Le toca al lector imaginar las conversaciones que faltan.

MIERDA
SOUSA?... SOY ARMANDO LUARDI... SU NUEVO VECINO... ¡VENGO DE ITALIA!
MI TELÉFONO NO FUNCIONA TODAVÍA. TENGO QUE LLAMAR A ROMA. ¿ME PERMITE QUE USE EL SUYO?... ¿NO QUIERE DECIR TIENE QUE LE PAGARÉ EL IMPORTE DE LA LLAMADA?
EUH, OH, SÍ, LLAME.
TENGO QUE ESCRIBIR A MI MUJER LENA QUE ACABO DE LLEGAR.
¿OH?
¡JALÓ, LENA? SOY YO, ARMANDO... ¿ME OYES BIEN? SÍ, ESTOY EN AMÉRICA... PUES, CLARO QUE HABLO INGLÉS... SÍ, MAÑANA EMPIEZO EN LA SASTRERÍA DE TÍO CARLOS... CLARO QUE TE ESCRIBIRÉ... NO, YA TE DIRÉ YO CUANDO PUEDES VENIR. ¡CHAO, CHAO!

¡GRACIAS, AQUÍ TIENE EL DINERO. GRACIAS!
MUY BIEN.
¿ESTÁS LOCA, VERA?
¡SÉ LO QUE ESTÁS PENSANDO!
MAMÁ, MAMÁ, MÍRAME... TENGO CUARENTA AÑOS... ¡ME PASO EL SANTO DÍA CONTIGO EN CASA! ¡LO ÚNICO QUE SÉ HACER ES COCINAR!
¡VERA, ESTÁS LOCA!
YA LO HAS DICHO... ESTÁ CASADO... ¿CÓMO VAS A...?
SU MUJER ESTÁ EN ITALIA... PERO YO ESTOY AQUÍ... ¡YA SE ME OCURRIRÁ ALGO!

VAYA... ¡VAYA! QUÉ SORPRESA, SEÑOR LUNARI... ¡QUÉDESE A CENAR CON NOSOTROS!

¿QUÉ PRONTO HAS VUELTO A CASA, QUERIDO
ME MORÍA DE GANAS... DE PROBAR TU NUEVA SALSA.
OIGA, ARMANDO... ¿CUÁNDO PIENSA CASARSE CON MI VERA?
¡MAMÁ, POR FAVOR!
...HOLA, ¿SERA... SOY YO, ARMANDO... SÍ, SÍ. LO SÉ... ¡SÍ, HA LLEGADO EL MOMENTO DE QUE VENGAS...! ¡HOY MISMO TE ENVÍO LOS BILLETES Y EL DINERO! PUES CLARO QUE TE QUIERO... TE ECHO MUCHO DE MENOS...
...VERA... ¿SERA...? MI MUJER ME ACABA DE LLAMAR. ¡VIENE A VIVIR CONMIGO. LO SIENTO, PERO... ¡LO NUESTRO SE ACABÓ!
CHAO, VERA.
¡NO, ARMANDO: LO NUESTRO NO HA ACABADO TODAVÍA! ERES MÍO... ¡Y VOY A LUCHAR PARA NO PERDERTE!

?!
CALENDAR
CALENDAR

7

INFLUENCIAS EN EL LECTOR

El narrador no debe olvidar nunca que el lector tiene experiencias de lecturas diferentes. Los lectores de cómics están familiarizados con otros medios, cada cual con su ritmo diferente. Aunque no se sabe con certeza, es de suponer que esos medios se influyen unos a otros.

CINE
EL PÚBLICO SE VE ARRASTRADO POR LA NARRACIÓN. NO TIENE LA POSIBILIDAD DE DETENERSE PARA SABOREAR UN PASAJE DE LA HISTORIA. ES ESPECTADOR DE UNA REALIDAD ARTIFICIAL.
TEXTO
LA COMPRENSIÓN DE UN TEXTO SUPONE EL CONOCIMIENTO DE LA LECTURA, DE LA REFLEXIÓN, DE LA MEMORIA... EL LECTOR CONVIERTE LAS PALABRAS EN IMÁGENES.
VÍDEO INTERACTIVO
LOS TEXTOS E IMÁGENES ELECTRÓNICAS PERMITEN AL USUARIO MANEJAR Y MANIPULAR SU ADQUISICIÓN. SE ACABÓ EL SENTIR EL TACTO DE LAS OBRAS IMPRESAS.
CÓMIC
LAS IMÁGENES QUE ACOMPAÑAN AL TEXTO FACILITAN SU COMPRENSIÓN. LA CALIDAD DE LA NARRACIÓN DEPENDE DEL ARREGLO TEXTO-IMÁGEN. LA PARTICIPACIÓN DEL LECTOR ES CONSIDERABLE.
POW!
HELP
BANG
SI BIEN LA LECTURA DE IMÁGENES REQUIERE UNA CIERTA EXPERIENCIA, DEJA QUE EL LECTOR LEA A SU RITMO. SE ESPERA DEL LECTOR QUE PROPORCIONE EL SONIDO Y LA ACCIÓN NECESARIAS PARA QUE LAS IMÁGENES COBREN VIDA.

EL RITMO DE LECTURA

En líneas generales, la rapidez de adquisición de una historia por parte del lector es lo que llamamos ritmo de lectura. La lectura de la historieta posee su disciplina y sus propias convenciones, pero cuando el lector aborda por primera vez un cómic, se remite automáticamente al ritmo de otros medios que forman parte de su experiencia.

El lector de cómics puede contentarse con leer un cómic sirviéndose de un ritmo propio de otra forma de narración. El narrador, en cambio, no debe olvidar que el cómic es un medio impreso, lo que nos lleva a considerar algunos aspectos técnicos de este trabajo. Por ejemplo, el soporte del papel no necesita de ningún aparato para difundir su contenido; el lector controla totalmente el proceso de adquisición de la información, no depende de una máquina ni tiene por qué seguir un ritmo fijado.

EL RITMO DE UNA PELÍCULA APLICADO AL MEDIO IMPRESO

Las tres viñetas siguientes ilustran la aplicación en el cómic de un ritmo típico del lenguaje cinematográfico, que se sirve de técnicas como la panorámica, el travelling, etc...

UTILIZACIÓN DEL RITMO PROPIO DEL MEDIO IMPRESO

El ritmo de lectura propio del cómic recurre a una serie de imágenes que están enlazadas entre sí y que procuran una idea sencilla y clara del desarrollo de la acción.

INFLUENCIA DEL CINE EN LA LECTURA DE UNA HISTORIETA

Si bien es verdad que hay una relación evidente entre cine y cómic, también es
cierto que una diferencia esencial proporciona su identidad a esos dos medios.

Tanto el cine como el cómic se sirven de palabras e imágenes. La película añade el sonido y la ilusión del movimiento. A diferencia del cine, el cómic necesita de un soporte estático. El cine utiliza la fotografía y tecnologías vanguardistas para producir imágenes realistas. Los límites del cómic son los propios de la impresión. El cine pretende hacer vivir una experiencia real, mientras que la historieta te cuenta esa experiencia. Esas particularidades son las que hacen que el cineasta y el autor de cómics aborden de manera diferente un mismo relato.
Ambos son narradores que se sirven de sus medios para llegar al público. Pero sus obligaciones con el público son muy diferentes. La película se limita a solicitar la atención del espectador, mientras que el cómic requiere del lector un mínimo de participación. El espectador de una película es "prisionero" del film hasta su conclusión, mientras que el lector de un cómic es libre de hacer lo que le apetezca, puede ir a mirar cómo termina la historia o detenerse en una viñeta, para fantasear con una imagen dada.

Y ahora, la diferencia que realmente los separa: No importa que los espectadores de una película sepan leer, mientras que en los lectores de cómic es una condición indispensable. A menos que el lector de historieta conozca el lenguaje de las imágenes y complete las elipsis creadas

por el desglose de viñetas, no se establecerá una comunicación eficaz. El autor de cómics está obligado a servirse de imágenes que deben ser reconocidas por la imaginación del lector.

Hoy día, el narrador gráfico no tiene que pasar por alto la cultura cinematográfica de sus lectores.

Dado que la experiencia cinematográfica alcanza prácticamente a todo el mundo, el guionista de cómics debe considerarla como una experiencia adquirida. Sin embargo, elementos como el ritmo, la solución de un problema, las relaciones de causa y efecto, así como elementos puramente cognoscitivos, forman parte de la experiencia del lector. Es éste un terreno favorable para el encuentro entre autor y lector.

No olvidemos el hecho de que la "experiencia" televisiva puede abortarse con sólo apretar un botón. No se puede descartar la influencia que tiene eso en la atención y retención por parte del espectador.

El cómic siente la tentación de recurrir al desglose cinematográfico porque el lector lo acepta de manera natural. Así, el cine se sirve a veces del ojo del espectador como enfoque. Merced a ese mecanismo, el actor permanece inmóvil, mientras la cámara avanza, retrocede o gira a su alrededor. Otro procedimiento consiste en mostrar primero el objeto que ha visto un actor y a continuación un plano del actor mirando al objeto en cuestión. Suele pasar que el uso de este recurso en el cómic dé resultados mediocres, pues los autores son reacios a dedicar tanto espacio a la elaboración de una página.

En el cine, el sonido y los diálogos se incorporan a otro nivel, no interfieren con las imágenes sino que, por el contrario, las completan.

SECUENCIA DE UNA PELÍCULA

SECUENCIA DE CÓMIC

Cuando el cómic imita la técnica cinematográfica, puede mostrar secuencias difíciles de leer.

La misma escena se puede contar más brevemente, dejando espacio para el resto de la historia.

IMITANDO AL CINE
EL RITMO DE LECTURA DE LA PELÍCULA CONSISTE EN UNA SUCESIÓN DE PRIMEROS PLANOS. ES PERFECTO PARA EL APICIONADO AL CINE, QUE SE ENCUENTRA A GUSTO ANTE ESTOS ENFOQUES CINEMATOGRÁFICOS.

NARRACIÓN DE CÓMIC
EL RITMO DE LECTURA DE LA HISTORIETA ES MÁS LENTO, PORQUE IMPLICA QUE EL LECTOR PARTICIPE RECURRIENDO A SU EXPERIENCIA.

INFLUENCIA DEL CÓMIC EN EL CINE

Los directores de cine siempre encuentran ideas en el mundo del cómic. El guionista de historieta no trabaja ni con el tiempo real, ni con el movimiento de manera que no se encuentra limitado por obligaciones realistas. El guionista de cómics es libre de inventar, de interpretar la realidad utilizando estereotipos y caricaturas, de concebir máquinas que en la realidad no existen. Los héroes disfrazados son invención de la historieta; son el resultado de la gran libertad de creación de la que gozan los autores que no se ven sometidos a las imposiciones realistas propias del teatro o del cine.

INFLUENCIAS NACIONALES

El cine americano, gracias a su potente red de distribución internacional, ha popularizado una cierta estética y una serie de clichés visuales. El cómic, en un principio, se desarrolló a la sombra de su hermano mayor.

Después de la Segunda Guerra Mundial, cada país elaboró una historieta específica. No tardaron en surgir revistas ilustradas de difusión local en numerosos países. Franceses, italianos, españoles, alemanes, mejicanos, escandinavos, japoneses, y otros más, crearon tebeos para satisfacer la demanda de sus compatriotas, ansiosos de historias e imágenes que reflejaran su cultura nacional.

POR EJEMPLO
EL SUPERHÉROE ES UN PRODUCTO TÍPICO DE LA CULTURA AMERICANA. VA VESTIDO COMO EL CLÁSICO FORZUDO DE CIRCO. SUELE INTERPRETAR HISTORIAS DE VENGANZA O DE PERSECUCIÓN. ESTA SUERTE DE HÉROE SUELE ESTAR DOTADO DE PODERES SOBRENATURALES QUE LIMITAN LAS POSIBILIDADES DE LOS GUIONES. COMO ICONO, SATISFACE PLENAMENTE LA ATRACCIÓN NACIONAL Y POPULAR HACIA LA FIGURA DEL HÉROE QUE TRIUNFA MÁS POR LA FUERZA QUE POR LA MAÑA.

Existe una fuerte influencia nacional sobre todo guionista de cómics que dificulta la creación de imágenes con una intención deliberadamente internacional. Sin embargo, las numerosas imágenes que representan posturas y gestos humanos universales permiten mantener la viabilidad del mensaje visual.

8

IDEAS

DIME..., QUERIDO CUENTISTA, ¿DE DÓNDE VIENEN LAS HISTORIAS?
VAMOS A VER, ¿SE TE OCURRE ALGO QUE QUIERAS CONTAR?
SÍ... ME GUSTARÍA CONTAR UN PAR DE COSAS..., PERO NO SÉ CÓMO.
...BUENO, DECIDE SI LO QUE QUIERES CONTAR ES UN CHISTE O UNA HISTORIETA DE AVENTURAS... ¡E INVENTA UN PROBLEMA PARA ILUSTRAR TU ARGUMENTO!
¡VALE!
LUEGO SOLUCIONA EL PROBLEMA, CON LO QUE PONDRÁS FIN A LA HISTORIA... ¡ESO ES LA NARRACIÓN, CHICO!
¡AJÁ!

La mayor parte de las historias se apoyan en una premisa. Es la base del contrato con el lector. En la página siguiente figuran las premisas de varias historias.

"¿Y SI...?"
"VOY A CONTAROS LO QUE LE PASÓ A..."
"Y ESTO ES LO QUE LE PASÓ A NUESTRO HÉROE..."
"¿CONOCÉIS AQUEL QUE DICE...?"

¿Y SI...?

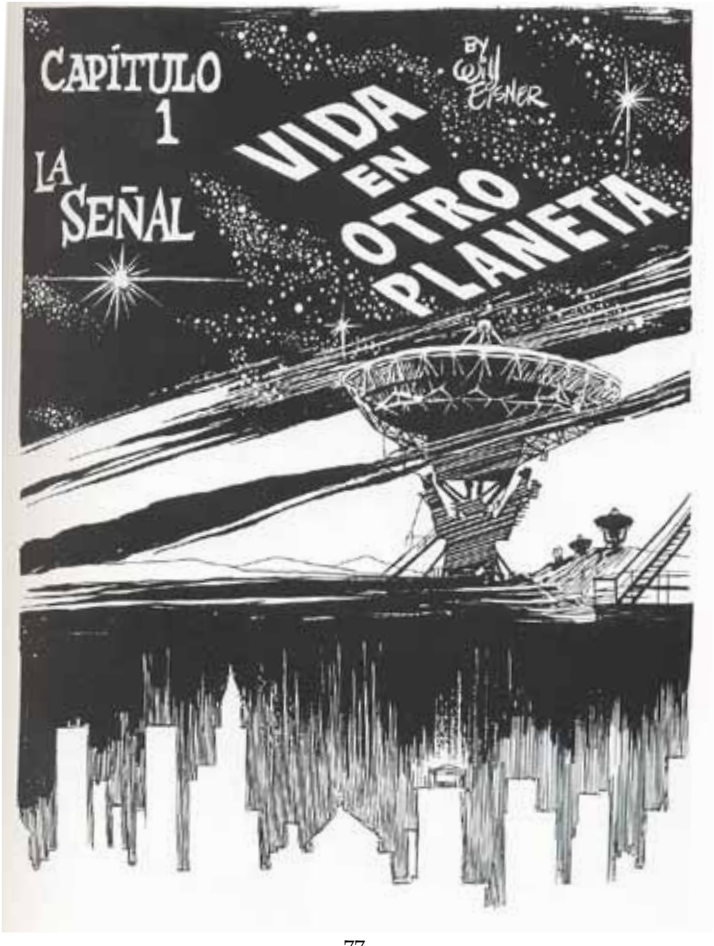
Si el primer elemento de la narración es la experiencia y la realidad, el segundo se centra en la creación de un intríngulis o problema.

A continuación hay tres premisas de historias susceptibles de desarrollarse. Las tres engloban características de la psicología de todo ser humano: el miedo y la curiosidad. En cada una de esas tres premisas, la necesidad de saber cómo se las arregla una persona enfrentada a una situación extraordinaria se satisface por la manera en que los protagonistas resuelven sus problemas.

¿Y SI...
EL GRANO QUE PLANTAS EN TU HUERTO SE CONVIERTE EN UN ÁRBOL QUE CRECE TAN DEPRISA QUE NO TARDA EN SUPERAR LA ALTURA DE LA CASA, Y SIGUE CRECIENDO CADA VEZ MÁS?
¿Y SI...
TE LEVANTAS UNA MAÑANA Y DESCUBRES QUE TIENES MÚSCULOS DE ACERO Y QUE PUEDES DETENER UN TREN QUE VA A TODA VELOCIDAD O LEVANTAR UN COCHE SIN ESFUERZO ALGUNO?
¿Y SI...
LA ÓRBITA TERRESTRE SE MODIFICARA DE REPENTE, FACILITANDO ASÍ LA LLEGADA DE EXTRATERRESTES DE OTRO MUNDO?

Para el guionista de historieta, la fórmula "¡Y si...?" es un pretexto para inventar una ficción. Por lo general, el realismo se encuentra ausente en esta clase de relatos.

A continuación sigue el primer capítulo de VIDA EN OTRO PLANETA, publicado por Kitchen Sink, 1978.


CAPÍTULO 1
LA SEÑAL
BY Will Eisner
VIDA EN OTRO PLANETA

EN PLENA NOCHE, EN EL OBSERVATORIO DE RADIOASTRONOMÍA DE MESA, NUEVO MÉJICO...
?!
CHAK CHAK CHAK
CRYPT DEPT.
¡DESPIERTA, MALLEY!— ¡VOY A ENSEÑARTE ALGO QUE TE DEJARÁ ESTUPEFACTO!
¿EH?
CLIK

¡QUIERO QUE METAS ESTO EN EL ORDENADOR AHORA MISMO PARA DESCODIFICARLO!
UAAH... QUÉ CÓDIGO MÁS RARO...
ESTO ES UN GALIMATÍAS, TÍO... ES SENCILLO, PERO MUY RARO...
¡CIELO SANTO! ENTONCES... ¡ES UNA SEÑAL! SU ORIGEN NO PUEDE POR MENOS DE SER BIOLÓGICO... UNA SUERTE... DE INTELIGENCIA... COMO LA NUESTRA... ¡PROCEDENTE DEL ESPACIO!
¿Y QUÉ?
PUES QUE SE TRATA DE UN SENCILLO CONCEPTO MATEMÁTICO... ¡NO DICE NADA! ¡ES UNA NUMERACIÓN ARITMÉTICA... QUE SE REPITE UNA Y OTRA VEZ!
¿QUÉ TE PASA, ARGAÑO? ¿TE ENCUENTRAS MAL?
AJÁ... ¿VES? SE TRATA DE UNA FRECUENCIA MODULADA QUE COMPRENDE LOS NÚMEROS 1, 3, 5, 7, 11, 13, 23, 29, 31... ¡SÓLO PUEDEN DIVIDIRSE POR UNO O POR SÍ MISMOS!

¡PERO QUÉ DICES! ¡TÚ ESTÁS DE BROMA!
TE LO DEMOSTRARÉ...
¿VES? SIGUE EMITIENDO...
¡GUAU!
¡AHORA HA PARADO!
¡HAN DEJADO DE EMITIRLA PORQUE ESTÁN A LA ESPERA DE UNA RESPUESTA!
VOY A INFORMAR A...
¡NO!
¡PIENSA, MALLBY... PIENSA! PIENSA EN LAS POSIBILIDADES...
¡SUÉLTAME!
OYE, ARSANO. NOSOTROS SÓLO SOMOS UNOS EMPLEADOS... ¡NO PODEMOS HACER ESAS COSAS!
ANDA, MALLBY... NO DIGAS NADA DURANTE UNAS HORAS. ¡NECESITO UN POCO DE TIEMPO PARA PENSAR!

¿POR QUÉ ME LLEVAS A LA SALA DE SEGUIMIENTO?
¡PARA SABER DE DÓNDE PROCEDE EL MENSAJE!
HOLA. SOY EL DOCTOR MARK ARGANO DE OBSERVACIÓN Y ÉSTE ES EL PROFESOR MALLEY DE CRIPTOLOGÍA... ¿PODEMOS HABLAR, SEÑOR COBBS?
CLARO. ¿QUÉ HAY?
¿PUEDE DAR CON LA... FUENTE EMISORA DE ESA SEÑAL?
NO PARECE DIFÍCIL.
SEGÚN LA FRECUENCIA E INTENSIDAD, YO DIRÍA QUE ESTÁ EN ALGUNA PARTE DE ESTE CUADRANTE. ¿POR QUÉ QUIEREN SABERLO?
DE... MERA CURIOSIDAD.
¡SÍ, ESO!
¡MENTIRA! O ME LO PIDEN... ¡O NO CUENTEN CON MI AYUDA!
VALE... VALE... HEMOS RECIBIDO UNA SEÑAL... AL PARECER SE TRATA DE UNA ESPECIE DE MENSAJE.
VIDA INTELIGENTE DE OTRO PLANETA INTENTA CONTACTAR CON NOSOTROS... TENEMOS QUE SABER DE QUÉ PLANETA VIENE LA SEÑAL.

BUENO, YA ESTÁ... EL MENSAJE PROCEDE DE UNO DE LOS PLANETAS DE LA ESTRELLA BERNARD... A DIEZ AÑOS LUZ DE LA TIERRA... SE TRATA DE UN PEQUEÑO PLANETA, APENAS MAYOR QUE NUESTRA LUNA... DE MOMENTO ES TODO LO QUE SÉ.
BUEN TRABAJO, COBBS.
SOMOS LOS ÚNICOS QUE LO SABEMOS. QUIERO QUE ME JUREN QUE NO DIRÁN NADA HASTA QUE DÉ CON LA MANERA DE VER CÓMO CAPITALIZAR NUESTRO SECRETO.
¡VALE, LO JURO!
SÍ, Y YO TAMBIEN.
WASHINGTON, DC 9:30 P.M.
CAMARADA ZORKY... LLAMA NUESTRO AGENTE DE NUEVO MÉJICO CON EL CÓDIGO 6... SE LLAMA COBBS.
USSR
AHORA NO PUEDO HABLAR, CAMARADA... ¡PERO SE TRATA DE UN ASUNTO DE SUMA IMPORTANCIA!

LA INFORMACIÓN QUE CALLAMOS ES PROPIEDAD DEL MUNDO ENTERO. NI NOSOTROS NI UNA SUCIA HACKIN CAPITALISTA TIENE DERECHO A TENER LA EXCLUSIVA... ¡PIENSA EN LO QUE EL HOMBRE HA HECHO EN EL PASADO CUANDO DESCUBRIÓ TERRITORIOS NUEVOS...! ¡SOMOS UNOS BÁRBAROS! ¡ES PRECISO QUE LAS DOS POTENCIAS MÁS GRANDES DEL MUNDO SE CONTROLEN MUTUAMENTE!
...¡ES UNA CUESTIÓN DE MORAL! ADEMÁS, VOLVERÁN A EMITIR ESA SEÑAL MÁS ADELANTE Y LOS ESTADOS UNIDOS LA CAPTARÁN... ¿QUÉ OS PREOCUPA?
OYE, ARGANO... LA KGB TODAVÍA NO SABE LO QUE SABEMOS... CUANDO VENGAN, LES DIRÉ QUE SOIS MIS COLABORADORES. OS AYUDARÁN A PASAR A LA U.R.S.S... ¡DONDE NO OS HA DE FALTAR DE NADA!
¿ESTÁIS DE ACUERDO?
NO, COBBS. ¡EN ABSOLUTO!
HOMBRE, ARGANO, VAMOS A PENSARLO... YO CREO QUE...
¡NO!

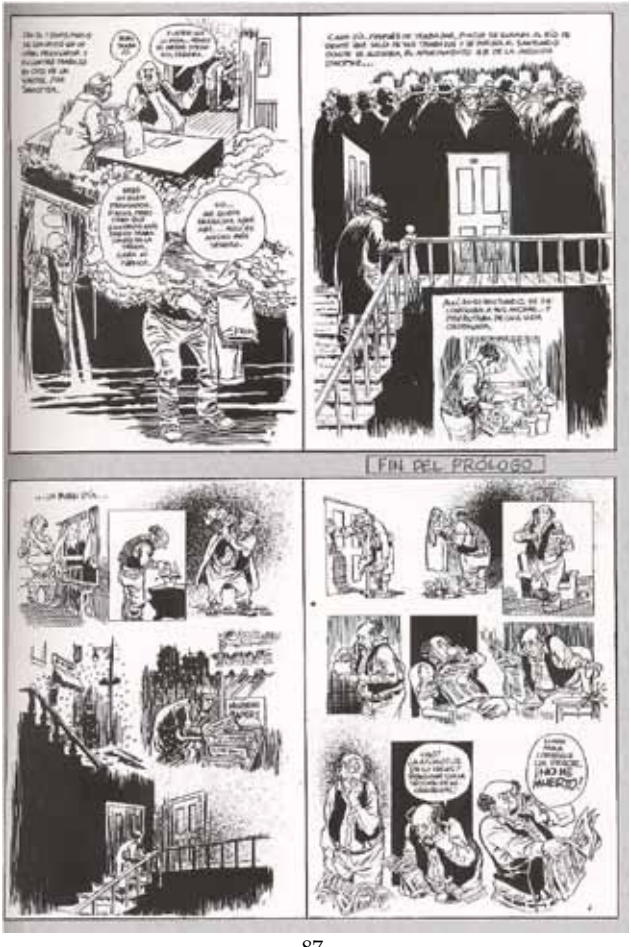
¡NO QUIERO COMPARTIRLO CON NADIE! ¡Y NO ME VENGAS CON ROLLOS MORALISTAS!
¡NO TE ACERQUES, ARSANO!
¡ESTA ES MI OPORTUNIDAD PARA FORJARME!
DEJA DE BUSCAR LA PISTOLA... ¡DAME ESA ROCA, MALLEY!
AYÚDAME A LEVANTARLO... UGHHH...
¡UUAH... VOY A VOMITAR
AQUÍ NO, MALLEY... ¡OYE, ERA UN MALDITO ESPÍA SOVIÉTICO... ¡NO HAY QUE PREOCUPARSE! ¡NADIE LE ECHARÁ DE MENOS! VE A CASA, Y MAÑANA VUELVE AL TRABAJO COMO SI NADA...

VOY A CONTAROS LO QUE LE PASÓ A...

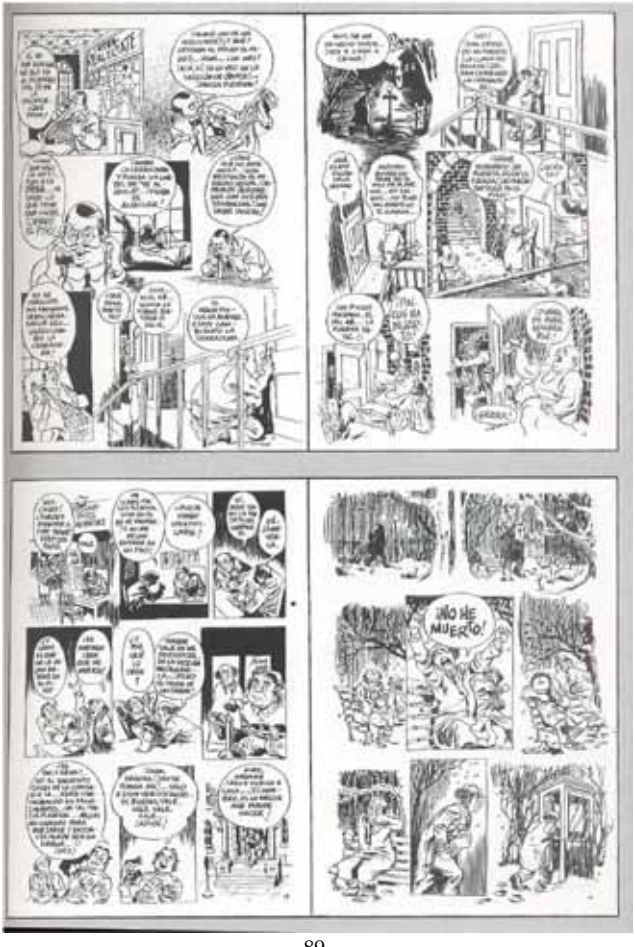
El público se interesa por las aventuras de los personajes con los que puede identificarse. Se produce algo muy personal cuando el lector comparte el punto de vista y la experiencia de uno de los protagonistas. El lector vive los sentimientos y sensaciones de los protagonistas, de lo que se deduce que en circunstancias análogas se conduciría de igual manera que ellos.

Desde el punto de vista gráfico, la narración de ese tipo de historias exige la creación de un clima creíble. Un prólogo nos ayudará a entender mejor la psicología del héroe. La longitud de ese prólogo, empero, debe ser cuidadosamente calculada: Demasiado largo, desbordaría la historia; demasiado corto, exigiría del lector una excesiva implicación. La función esencial del prólogo es la de acercarnos rápidamente al héroe.

En el relato *"SANTUARIO"*, que viene a continuación, el prólogo ocupa las cuatro primeras páginas.


FIN DEL PROLOGO
¡HO HE MUERTO!

FURNITURE


¡NO HE MUERTO!

Y ESTO ES LO QUE LE SUCEDIÓ A NUESTRO HÉROE

Para el narrador gráfico, la situación más consistente es la de un personaje modelo, de características bien definidas, metido en una apasionante aventura.

En dicho caso, el narrador se limita a plantear al héroe una serie de pruebas. El lector de este tipo de historias no espera una intriga complicada. Por el contrario: cuanto más sencillo es el problema, mejor es la historia. La intriga se identifica con la ACCIÓN.

Semejante esquema narrativo es el propio de los superhéroes. La intriga debe estar relacionada con los atributos esencialmente físicos de los superhéroes: fuerza, visión, locomoción fuera de lo común. La falta de sutileza de este tipo de historias explica lo previsible de sus desenlaces. Ahora bien, el autor puede recurrir a la técnica del montaje cinematográfico. Desde el inicio del cine, su público ha venido desarrollando una suerte de gramática fílmica que le permite anticipar el desenlace de las situaciones cuando lee cómics. Sirviéndose de "efectos especiales gráficos" asociados a enfoques impactantes, el narrador puede volver atractiva una historia trivial.

LAS "VIÑETAS CINEMATOGRÁFICAS" APORTAN UNA CONTRIBUCIÓN INTERESANTE A LA HISTORIETA AL PLANTEAR UNA ATMÓSFERA IMPACTANTE.
HEAT

En el siguiente ejemplo, el héroe no es un superhombre. Se trata de un luchador poderoso, aunque vulnerable. La aventura que vive se centra no en su fuerza, sino en su flaqueza. La historia nos cuenta la habilidad del héroe para sobrevivir.

213. Publicado originalmente el 26 de mazzo de 1950.

LA ISLA

herido... Creo acordarme de todo... Naufragamos...
el señor Carrion...
el Carmel Ark...
y Sand...
...Sí, lo recuerdo... todo empezó con la "JOAN OF GREEN"... nos dirigíamos a puerto... el barco zozobró... y también recuerdo que a mí..., Denny Colt me llamo...
The SPIRIT
BY WILL EISNER
...me dispararon en aquella isla...

CREAK
DEBO ESTAR EN UNA MONTAÑA RUSA...
CLARO... ¡ESO ES! ESTOY EN CENTRAL CITY Y ME SUBIDO A LA MONTAÑA RUSA...
AGUA
...
¡CUATRO DÍAS! ¡CUATRO DÍAS! ¡QUÉ ESTUPIDEZ FUE AL PENSAR QUE PODRÍA LLEGAR A TIERRA EN ESTA BALSA Y CON UN HOMBRE HERIDO!
¡DÉJALO, SPIRIT! ¡HACE DOS DÍAS QUE INTENTAS BEBER DE ESE PELLEJO VACÍO...
?
¡SPIRIT!
¡TIERRA!

¡PUF, PUF! ¡ESTÁ ARDIENDO DE FIEBRE! LE PONDRÉ A LA SOMBRA Y LE TAPARÉ CON HOJAS PARA QUE NO SE ENFRÍE... PUF...
EL SOL SE PONDRÁ DENTRO DE MEDIA HORA. TENGO QUE DARME PRISA... CONSTRUIRÉ UN REFUGIO Y ENCENDERÉ FUEGO.
RIP!
¡OTRA ISLA DESIERTA! ¡OJALÁ VIERA UN BARCO! ¿CUÁNTO VA A DURAR ESTO? ¡SPIRIT, TIENES QUE RECUPERARTE! ¡ESTARÁS BIEN DENTRO DE UNO O DOS DÍAS! YA VERÁS...
¡QUIERIDO!
¡UUUN... BUUN...
Luego...
¡SE HA HECHO DE NOCHE ANTES DE LO QUE ESPERABA! ¡NO HACE NI 15 MINUTOS QUE ME FUI! ¡OJALÁ ESTÉ HABITADA ESTA ISLA! ¡SPIRIT... YA ESTOY AQUÍ!
¡SE HA IDO!

HEAT
EN ALGÚN LUGAR DE LA ISLA, SPIRIT CAMINA POR LA JUNGLA...
BEEP A BEEP - BEEP BEEP BE
BEEP!
BEEP BEEP BEEP
¿DÓNDE ESTÁ? ¿QUÉ ES?
¡VAYA, VAYA, VAYA, VAYA, VAYA!

GUANTES AZULES... MÁSCARA AZUL... TIC, TAC... ¡ME PARECE QUE ES SPIRIT!
¿CÓMO ESTÁS, AMIGO? TODAVÍA TE ACORDARÁS DE TU COMPINCHE DE CENTRAL CITY, ARCHIE FLYE... ¡TÚ ME METISTE EN CHIRONA POR FALSIFICACIÓN!
¿LO RECUERDAS, AMIGO?
FUE A SUBMARINO SNYDER... ¿ME RECIBES? ¡DEJA DE ENVIAR TUS MALDITOS MENSAJES! ¡NO VENDRÉ AQUÍ, DE CARA A ESTA ISLA MALDITA, A LOS LOCOMOTORES! COMO NO PAGUE UNO, ¡CIERTO Y CIERRO!
¡HE VUELTO A LOS NEGOCIOS, SPIRIT! ¡ANDO LIADO CON SUBMARINOS PIRATAS! ¡HAS EUROJITO UNA MALA ISLA PARA NAUFRAGAR! ¡JE, JE, JE!
Mientras...
¡DADO QUE ESTADO NO PUEDE HABER IDO LEJOS. ¡MALDITAS LIANAS!
¡ES CURIOSO LA DE COSAS QUE SE VEN EN UNA ISLA! ¡ESAS LIANAS PARECEN... UNA ANTENA DE RADIO!
¡ANDA... PERO SI ES UNA ANTENA DE VERDAD! ¡HAY UNA ESTACIÓN DE RADIO EN LA ISLA!
Mientras...

CRASH!
¡CÁETE, MALDITA SEA, CÁETE!
QUIETO AHÍ, AMIGO... ¡APÁRTATE DE SPIRIT Y LEVANTA LAS MANOS!
¡SPIRIT!
¡ATRÁS! NO TE LO REPETIRÉ... ¡ATRÁS!

¡GLUP!
¡PERO SI ESTABA DESCALZA, DA!
¡VE POR UNA GUERRA, SANDI!... ¡VAMOS A ATACARLE!
BIEN...? LUEGO COGERÉ MI BOTIQUÍN MÉDICO PARA RACERTE UNA CURA.. ¡TE RECUPERARÁS EN UN PERIQUETE!
Mientras...
SANDI... ESCUCHA ESTO... ACABA DE LLEGAR... UN MENSAJE RADIADO... ¡AL PARECER, ESTAMOS EN MEDIO DE UNA RUTA DE BUQUES!
¡AHORA SE EXPLICA TODO! ¡AQUÍ, EL AMIGO, ME HA ENSEÑADO LA ISLA! ¡HAY UNA BASE DE ABASTECIMIENTO AL OTRO LADO... EL SUBMARINO PIRATA LLEGARÁ LA SEMANA QUE VIENE.
Esa noche...
SE ACABA UNA AVENTURA Y AQUÍ ESTAMOS, EN UNA ISLA DESIERTA, ADIVINANDO A LA SIGUIENTE... ¡A ESPERAR, UNA SEMANA ENTERA A QUE LLEGUE EL SUBMARINO! ¡Y SIN HABER QUE HACER!
NO SERÁ TAN DURO. HAY COMIDA DE SOBRA EN LA ISLA.
¡JO, CUANDO PIENSO QUE 600 HOMBRES ME ELIGIERON COMO LA MUJER IDEAL CON LA QUE NAUFRAGAR EN UNA ISLA DESIERTA!... ¡Y TÚ... TE PAGAS EL DÍA DURMIENDO!
¡BAH, CALLA Y DUÉRMETE!

¿CONOCÉIS AQUEL QUE DICE...?

Un chiste puede servir de base a una historia. Estructuralmente, un chiste es la dramatización de una "sorpresa". Una salida inesperada a un relato verbal, ya sea en forma de diálogo o de incidente. Es lo imprevisible lo que procura su fuerza e hilaridad al desenlace.

Al contar un chiste, el narrador debe cuidar de contar la acción o escenario en el que se desarrolla la broma. Hay que llevar al lector cuidadosamente por un camino que de pronto cambia de dirección. Si la idea general de la historia puede contarse en dos o tres líneas, el cuentista debe inventarse un guión adaptado a la narración gráfica. Para dar forma a la historia, se le añaden detalles antes y después de la idea central. Los comediantes de vodevil llaman a eso "ordeñar" un chiste.

En este tipo de historias, se requiere un prólogo. Ello permite al narrador servirse de mecanismos como el "flash-back", así como caricaturizar a los personajes. El texto sólo no se basta para crear un ambiente. Para contar un chiste gráficamente, hay que dominar muy bien el montaje. También conviene olvidarse de toda virtuosidad, limitándose a estereotipos e imágenes fácilmente reconocibles.

LA ESTRUCTURA DE UN CHISTE CONTADO GRÁFICAMENTE TIENE UNA ARQUITECTURA DEFINIDA.

En la siguiente historieta, el "chiste" es muy sencillo. Un antiguo asesino a sueldo se decide a cumplir un contrato 50 años después de que le emplearan para ejecutarlo. Al hacerlo, muere de un infarto. Su víctima sobrevive, sin llegar a saber que ha estado a punto de ser asesinado por un amigo. El chiste reside en la ironía de la lástima que siente por el asesino y la última frase, "la vida está plagada de peligros", que sirve de desenlace.

THE LONG HIT
by WILL EISNER
THE BRONX — 1934
HOCKIE NO... NO...!!
¡NO ES NADA PERSONAL, AUGIE!
BANG!
BLAM!

¿ESTÁ DON ANGELINO? DILE QUE HOCKIE LOZANIA ESTÁ AQUÍ.
TENDRÁ QUE ESPERAR... AHORA ESTÁ OCUPADO...
¿ERES TONY, SU HIJO?
AJÁ.
¿SABE QUÉ LE PASÓ, SEÑOR ANGELINO? ¡QUE SE VAYA AL INFIERNO! NO VENDO... PUNTO FINAL.
PADRE DICE QUE PASE, SEÑOR HOCKIE.
¡SABÍE ES VISTO-RIA!
¡MUY BIEN, HOCKIE! TENGO OTRO CONTRATO PARA TI... ÉSTE ES GORDO... CINCO MIL!
¿QUIÉN?
¡EL TIPO QUE ACABA DE SALIR!... DAVE BUMGEY... NOS ESTÁ CAUSANDO PROBLEMAS... ¡HAZLO DE PRISA Y LIMPIAMENTE!

¡NIEBLA!
...¿SU MUJER? ¿TE CARGASTE A SU MUJER?... ¡ESTÚPIDO! ¡HAS DE SABER ESCAPAR A BUNGEY!
¿CÓMO IBA A SABER QUE NO ESTABA EN LA CAMA CON SU MUJER?... SE HA LARGADO DE LA CIUDAD... LO SIENTO.
¡NO QUIERO VOLVER A VERTE ROCKIE, HASTA QUE CUMPLAS EL CONTRATO DE DAVE BUNGEY!
SÍ SEÑOR, ME LO CARGARÉ. NO PARARÉ HASTA DAR CON EL... DON ANGELINO.
LUCE OTRO DÍA RADIANTE EN SUNSHINE CITY... LAS REGATAS DE 1935 VAN A DISFRUTAR DE UN TIEMPO EXCELENTE ESTE 1º AÑO... ♪ ♫
¿LE IMPORTA QUE ME SIENTE AQUÍ?

¡FU...! NO ES FÁCIL TENER 88 AÑOS... COMO SE CANSA UNO...
SÍ, YO TENGO 82... Y LO SÉ MUY BIEN.
¡CUANDO ERA JOVEN, DESCARGABA 200 CAJAS DE ACEITE DE OLIVA EN UNA TARDE!
¿ACEITE DE OLIVA? YO TAMBIÉN ANDUVE LIADO EN ESE NEGOCIO EN EL NORTE... ¿PARA QUIÉN TRABAJABA USTED?
ACEITE DE PALMA... ¡DON ANGELINO! ERA EL ENCARGADO DE ARREGLARLOS PROBLEMAS... DE PERSONAL... YA SABE.
¿ANGELINO? ¡OH, JA, JA! ¡VALIENTE MAFIOSO...! ¡ESTABA LOCO DE ATAR!
¿SABE QUE UNA VEZ QUISO LIQUI-DARME? PERO EL MATÓN QUE ENVIÓ MATÓ A MI MUJER POR EQUIVOCACIÓN... YO ESCAPÉ... Y ME FUI AL SUR... TENGO ENTENDIDO QUE SU HIJO TONY SE ENCARGÓ DEL NEGOCIO CUANDO MURIÓ SU PADRE...
¿CÓMO SE LLAMA USTED?
DAVE BUNGEY... ¿Y USTED?
HENRY LOZANIA... PERO ME LLAMAN "KODIE"
¡ENCANTADO DE CONOCERLE!
¡LO MISMO DIGO!

PALMA, INTERNATIONAL
SEÑOR ANGELINO, UN TAL SEÑOR HOCKIE LE LLAMA AL TELÉFONO... DICE QUE ES URGENTE!
¿QUIÉN?
SÍ... SOY TONY... ¡MI PADRE MURIÓ HACE 30 AÑOS!
PUES... SÍ, CREO RECORDARLE...
¿CONTRATO? ¿QUÉ CONTRATO?
MIRE, BUEN HOMBRE... YO NO SÉ NADA DE ESE CONTRATO QUE DICE TENER CON MI PADRE... ¿UN CONTRATO ORAL? LO SIENTO, PERO NO PODEMOS CUMPLIR ESA CLASE DE CONTRATO.
TONY, HIJO, TENGO UN CONTRATO CON ANGELINO DE LOS DE "HASTA QUE SE CUMPLA". ¡ANGELINO ERA UN CABALLERO!
¡5.000 DÓLARES POR CEPILLARME A ALGUIEN!... ¿YA SABES A QUIÉN ME REFIERO, TONY!
PROMETÍ ENCARGARME DE DANE BUNGEY Y AHORA LE HE ENCONTRADO... ¿SABES?... HOCKIE LOZANIA NO FALLA NUNCA... ¡PRONTO TENDRÁS NOTICIAS MÍAS!

...ME GUSTA JUGAR AL GOLF CONTIGO, HOCKIE. PERO ERES DEMASIADO LENTO... ¡SIEMPRE TE ESTOY ESPERANDO!
¡VAYA DELANTE, OMIE... ¡YA TE ALCANZARÉ!
CLICK
¡MALDITA PISTOLA OXIDADA!
CLICK CLICK
¡HEY, HOCKIE, ERES CUATRO TAMBORES TAN TIESO?
¡HOLA, DANE... ME... ENTERÉ DE TU ACCIDENTE... ¿CÓMO ESTÁS?
PUES... ALGO DESCONCERTADO... ¡UN FALLO DEL MECÁNICO, SEGURO! LOS FRENOS DEL COCHE ESTABAN ¡DESCONECTADOS!
¡JA! ¡NO SE PUEDE CONFIAR EN LOS MECÁNICOS DE HOY DÍA!
TÚ TAMPOCO PARECES ESTAR EN PLENA FORMA, HOCKIE.

UNA SEMANA DESPUÉS...
...ME ALEGRO DE HABERTE RECUPERADO, HOCKIE... AHH... ¿QUÉ ES ESO? ¿SALSA? QUÉ BIEN... ME ENCANTA... GRACIAS...
DE NADA, PINE.
...HOLA, HOCKIE... OYE, NO TE COMAS LA SALSA... LE PUSE UNA GALLETITA CON SALSA AL GATO DE LA SEÑORA GOODWIN... ¡Y EL POBRE MURIÓ LA PRIMERA!
...GRACIAS, PINE... GRACIAS...
...Y A LA SEMANA SIGUIENTE...
¡ALO? PÓNGAME CON TONY ANSELINO... TENGO QUE DARLE UNA BUENA NOTICIA.

¿CÓMO QUE NO QUIERE PONERSE? ¡DÍGALE QUE LE LLAMA HOCKIE!
¡DÍGALE QUE LO HE HECHO!
DAVE
BONITO ENTIERRO... LO SIENTO POR HOCKIE... NO HA VENIDO MUCHA GENTE...
¿ERA UN BUEN AMIGO TUYO, DAVE?
LA VERDAD ES QUE NO... NO LE CONOCÍA MUCHO... ESO SÍ, TRABAJAMOS EN EL MISMO NEGOCIO HACE AÑOS...
HAYA UN PAR DE SEMANAS... PRIMERO TENGO UN ACCIDENTE DE COCHE... LUEGO, ESA SALSA ENVENENADA... Y AYER ME ENCONTRÉ UN CABLE ELÉCTRICO EN MI BAÑERA... UN POCO MÁS Y ME ELECTROCUTO... ¡Y ANOCHE MURIÓ HOCKIE DE UN INFARTO!
EH... LA VIDA ESTÁ PLAGADA DE PELIGROS, ¿EH, DAVE?

9

LA ESCRITURA

Por lo general, la escritura se percibe como la manipulación de palabras. Escribir una historieta es faena más compleja, pues se trata en principio de desarrollar un concepto, de describirlo y de construir la cadena narrativa que llevará de las palabras a las imágenes. El diálogo sostiene el dibujo, pues tanto uno como otro están al servicio de la historia. Ambos se combinan para formar un todo homogéneo. La escritura ideal sólo se da cuando el guionista y el dibujante son una misma persona. Ello conlleva la ventaja de reducir el tiempo entre la idea y su adaptación. Así, el producto se encuentra lo más cerca posible de la intención del creador.

¡HE AQUÍ UNA HISTORIA...
UN CAVERNÍCOLA CRÍA A UN OSEZNO AL QUE CUIDA CON TODO CARIÑO...
AÑOS DESPUÉS, EL OSEZNO, CONVERTIDO EN OSO ENORME, SE VA... PERO VUELVE CON UNOS CONGÉNERES, DESTROZANDO EL CAMPAMENTO DEL HOMBRE.
LO PRIMERO ES MOSTRAR CÓMO EL CAVERNÍCOLA ENCUENTRA AL OSEZNO.
LUEGO, EL OSO ADULTO QUE LE ABANDONA.
...POR ÚLTIMO, LA VUELTA DEL OSO.
ANDAMOS MAL DE ESPACIO... TENDREMOS QUE SUGERIRLO.
EL CAVERNÍCOLA, ENVEJECIDO, NOS AYUDARÁ A MOSTRAR EL PASO DEL TIEMPO.
¡PARA ESA ESCENA FINAL ME BASTA CON UNA VIÑETA!

En el teatro o en el cine, el guión pasa por las manos de los directores, actores, cámaras y otros técnicos. En la historieta, el guión será "descompuesto" en viñetas y páginas por uno o más dibujantes. A veces, una serie de bocetos sirven de montaje del cómic.

Hay una diferencia esencial entre la escritura de un libro y la de una historieta: al contrario de las imágenes, la letra impresa no modifica la calidad de la historia. La letra impresa no influye en la narración, pero la imagen sí.

La escritura susceptible de convertirse en drama gráfico, ya sea cine o historieta, tiene que adaptarse a la mecánica del medio. Escribir para el cine o para el cómic resulta económico: nada de estilo, nada de descripción evocando imágenes por analogía. La idea es el elemento dominante. Sin embargo, a veces el guionista da descripciones más "profundas", no para que sean reproducidas sino para orientar al dibujante.

LO QUE QUIERO DAR A ENTENDER ES QUE EL OSO SIGUE QUERIENDO AL VIEJO... PERO QUE SE ENCUENTRA PRESO DEL INSTINTO ANIMAL QUE LLEVA DENTRO.
VALE, PODEMOS AÑADIR OTRA VIÑETA.

En efecto, escribir para un medio gráfico significa escribir para el dibujante. El guionista crea el concepto, la intriga, los personajes. Sus diálogos (encerrados en los bocadillos) se dirigen al lector, pero la descripción de la acción va destinada al dibujante.

EL GUIONISTA Y EL ADAPTADOR GRÁFICO

Cuando el autor escribe su guión de historieta describiendo los matices psicológicos de un personaje, lo hace con la esperanza de que el dibujo sabrá hacer justicia a sus explicaciones.

He aquí la tarea a la que se enfrenta el dibujante que va a realizar un guión (página uno, viñeta uno) de una historia policiaca de 10 páginas que se centra sobre todo en una persecución.

Viñeta 1

Escena El detective entra por la izquierda. Cojea un poco (una antigua herida de guerra). En su rostro curtido se pueden leer los años de lucha, dolor y fracasos. Sus ojos, de un azul acerado, recorren la estancia con esa mirada propia de las fieras salvajes. Este hombre ya ha matado. Hierve de rabia por haber sido introducido en el caso tan tarde. Oculta su cólera, pero le traiciona un tic nervioso de los músculos de la mandíbula.

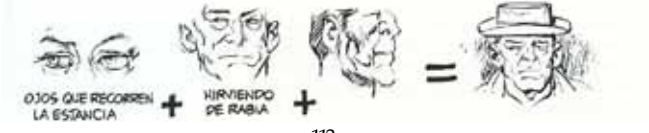
Plano medio del comisario y de los inspectores, algo incómodos, contra la pared de la oficina.

Bocadillo:

Dick: HE RECIBIDO SU MENSAJE, COMISARIO. SI QUIERE QUE LE SAQUE LAS CASTAÑAS DEL FUEGO, DIGA A ESOS TIPOS QUE SE VAYAN.

Comisario: LA SITUACIÓN ES MUY DELICADA, DICK.

El guión procura al dibujante una descripción psicológica del detective, con la esperanza de que el personaje dibujado encarne esas características. Pero sabemos muy bien que es imposible mostrar en una sola viñeta “una antigua herida de guerra”, “ojos que recorren la estancia cual mirada de animal salvaje”, “ ocultar la cólera”, “el tic nervioso de la mandíbula”.



¿Qué pide el guionista? ¿Espera que el lector "adivine" esas características o es capital para la historia el mostrarlas con toda claridad?

El dibujante se encuentra ante un dilema. ¿Qué importancia dar al "tic de la mandíbula" y a los otros detalles? ¿Qué se puede mostrar realmente en una viñeta? Claro está que se puede describir la personalidad del detective mediante ligeros toques repartidos por las viñetas siempre y cuando no se interfiera en el ritmo de la narración. Otra solución consiste en incluir una viñeta de texto que describa las particularidades del héroe. Todo ello depende del espacio disponible.

Como muestra el siguiente ejemplo, la escritura de la historieta debe tener en cuenta los límites del medio así como las interpretaciones del dibujante.

DIFERENTES ADAPTACIONES GRÁFICAS
LA PRIMERA VERSIÓN SE CIÑE AL GUIÓN, PERO ES EVIDENTE QUE NO PUEDE EXPRESAR LOS MATICES ALUDIDOS.
SI LA PERSONALIDAD DEL HÉROE ES CAPITAL PARA LA HISTORIA, SE PUEDE PRECISAR AÑADIENDO VIÑETAS.

El cómic es un medio condenado a servirse de imágenes fijas; carece de sonido y de movimiento. La escritura debe tener en cuenta esas restricciones.

El guionista también debe considerar la capacidad del dibujante. Los autores tienen que poder transmitir emociones. No es nada fácil mostrar los gestos y posturas cuando no se cuenta con el movimiento del cine. En la historieta, las imágenes que "cuentan" deben extraerse del hilo de la acción y ser "congeladas".

El siguiente texto es un ejemplo suplementario de narración imposible de adaptar a las restricciones del cómic.

> "El detective saltó ágilmente por la boca de alcantarilla, yendo a aterrizar junto a unas cajas de municiones. Allí se quedaría a esperar a que los asesinos trajeran a su prisionero al final de la sala, al espacio iluminado por la paupérrima bombilla de 40 vatios.
>
> Se acordó entonces. De nuevo estaba en Vietnam. El delta. ¿Podía oír el enemigo los latidos de su corazón, mientras esperaba detrás de las cajas de municiones del calibre 50? Los meses de instrucción en Parris lsland no le habían preparado para aquello. Era más bien como su barrio, donde hacía novillos. Su hermano mayor ya se lo había advertido: 'Paulo, cuando saltes de la escalera de incendios, quédate quieto. No muevas ni un músculo del culo. Te quedas en el callejón, detrás del cubo de basura, hasta que puedas verlos. Esos malnacidos son capaces de olerte.'
>
> Un portazo le sacó de su ensimismamiento. Volvía a estar alerta. Se asomó de detrás de la caja, dispuesto a entrar en acción. Pero entonces, el contacto frío de una automática en su nuca le obligó a levantarse lentamente."

Para que el dibujante convierta este texto en dibujo, antes tiene que decidir cómo mostrar las escenas de flash-back. El guionista tiene que saber que una secuencia de recuerdos requiere su espacio. Los flash-backs ralentizan la acción. En el caso que nos ocupa, el espacio asignado al montaje decidirá qué secuencias entran y cuáles hay que eliminar.

Supongamos que es usted el dibujante y que tiene que ilustrar ese texto. ¿Cuántas viñetas dedicaría al primer párrafo? No es difícil mostrar al detective pasando por la alcantarilla, pero ¿cómo explicar que va a esperar a un prisionero y a sus secuestradores?

En el segundo párrafo, se invita al lector a recorrer el pasado del hombre. Aquí hay muchas historias. ¿Qué haría para no ralentizar la acción, para que el hilo narrativo siga vivo? La dificultad que presenta el tercer párrafo estriba en las posturas y gesticulación.

Hay casos en que el texto forma parte íntegra de la historieta. Entonces, el cometido de la imagen se limita a respaldar el texto. A continuación el ejemplo de una historia en la que el texto refiere el flash-back. Y de esta manera se convierte en parte íntegra de la narración.

EL PROCESO

EN 1916 HUBO UN JUICIO EN LA CABEZA DE FRANZ KAFKA

EL AUTOR CHECO, FUNCIONARIO DEL GOBIERNO DIPLOMADO EN DERECHO, NO TENÍA LA INTENCIÓN DE CERRAR AQUEL CASO.

SOBRE EL ACUSADO ('K'), EMPLEADO DE UN BANCO, PESAN CARGOS INDEFINIDOS. LA HISTORIA DE SU LUCHA CONTRA LA TELA DE ARAÑA TEJIDA POR UNAS AUTORIDADES INDETERMINADAS HA ALCANZADO ESTA OBRA A LA ALTURA DE LOS CLÁSICOS, AUGURANDO EL DRAMA MODERNO DEL HOMBRE ENFRENTADO A LA RIGIDEZ DE UNA SOCIEDAD BUROCRÁTICA DE LEYES COMPLEJAS.

Kafka murió en 1924. Su última voluntad fue que El Proceso y otros trabajos fueran quemados sin ser leídos.

LA APELACIÓN
BY WILL FRAER
¡AJÁ... ¡YA ESTÁ AQUÍ EL ACUSADO!
¿QUÉ SIGNIFICA ESTO?

¿QUIÉNES SON USTEDES? ¿QUÉ HACEN EN MI PISO?
HAGA EL FAVOR DE PORTARSE CIVILIZADAMENTE. ESTAMOS CELEBRANDO UN JUICIO.
EJEM... LA SALA DÉCIMA DE APELACIÓN DEL TRIBUNAL DE PRAGA ESTÁ CELEBRANDO UNA SESIÓN... EL DEMANDANTE ES EL SEÑOR K... ¡LOS OTROS SON EL JURADO!
ESTO ES ABSURDO. ¿QUIÉN ES USTED?
SOY EL ABOGADO DEL DEMANDANTE.
SEÑOR... ¿JURA USTED DECIR LA VERDAD?
SÍ.
CIELOS... ¡PERO SI ESTE HOMBRE HA SIDO APUNTALADO!
¡DE ESO SE TRATA! ¡Y DE ESO SE HABLA EN EL ACTA DE ACUSACIÓN!
¡NO PUEDE SER VERDAD!
QUÍTESE LA GABARDINA Y PREPÁRESE, PORQUE NOS ESPERA UN LARGO JUICIO.
¡EJEM!
OIGA, YO ME LLAMO...
¡SILENCIO! ESO ES IRRELEVANTE. EN 1916 USTED FORMABA PARTE DEL TRIBUNAL QUE CONDENÓ A MI CLIENTE, EL SEÑOR K.
TENGA LA AMABILIDAD DE REPLICARNOS LO OCURRIDO, SEÑOR K.
PUES... YO ESTABA EN MI CUARTO Y LLAMÉ PARA QUE ME TRAJERAN EL DESAYUNO...

PERO... ¡FUE UN OFICIAL EL QUE ENTRÓ EN MI HABITACIÓN!
ME ORDENÓ QUE ME VISTIERA Y QUE LE ACOMPAÑARA AL CUARTO CONTIGUO INMEDIATAMENTE.
¡ALLÍ ESTABA EL INSPECTOR QUE, CONTENIENDOSE MI DESAFUERO, ME INFORMÓ DE QUE ESTABA ARRESTADO!

... AUNQUE NO SE ME ACUSÓ DE NADA EN CONCRETO, LOS ACONTECIMIENTOS SE SUCEDIERON DE MANERA IMPLACABLE.

PRIMERO... MI RELACIÓN CON FRAULEIN BÜRSTNER SE DEGRADÓ. AUNQUE ME CONSIDERABA INOCENTE ESTABA CLARO QUE YO HABÍA PERDIDO DE INTERESARLE...
A LA SEMANA SIGUIENTE, ME LLAMARON POR TELÉFONO PARA DECIRME QUE ME ESPERABAN EN UN INMUEBLE DE LA JURISTRASSE... ¡SE REQUERÍA MI PRESENCIA, DE MANERA QUE FUI!

EL INTERROGATORIO NO ACLARÓ NADA.
¿ES USTED PINTOR DE BROCHA?" ME PREGUNTÓ EL INSPECTOR.
"NO, SOY EMPLEADO DE UN BANCO". RESPONDÍ CON FIRMEZA.
Y DESPUÉS, FURIOSO, HICE INVENTARIO DE MI SITUACIÓN. ME DETUVIERON EN MI CUARTO, Y EL DIRECTOR, QUE POR CIERTO SE COMIÓ MI DESAYUNO, ME INFORMÓ DE QUE ESTABA ARRESTADO. CUANDO PREGUNTÉ QUÉ CARGOS HABÍA CONTRA MÍ, ME CONTESTÓ CON EL SILENCIO... ¡NO ME DIJO NADA!

PERO LA COSA NO ACABÓ AHÍ... CUANDO TE ACUSAN DE ALGO, YA NO TE SUELTAN... MI TRABAJO EN EL BANCO SE RESINTIÓ... ME VI OBLIGADO A ENFRENTARME AL PROBLEMA...

FUI A VER A MI TÍO KARL, QUE TEMÍA QUE LA FAMILIA RESULTARA INVOLUCRADA. ENTONCES ME BUSCARON UN ABOGADO, LLAMADO FULP, QUE ESTABA MUY ENFERMO, PERO QUE ME HIZO SABER POR MEDIO DE SU MUJER (LENI), QUE SI NO ME DECLARABA CULPABLE, NO PODRÍA HACER NADA POR MÍ... ¡ME NEGUÉ!

LO INTENTÉ TODO... INCLUSO FUI A VER AL PINTOR QUE TENÍA SU ESTUDIO DETRÁS DEL JUZGADO... ¡TODO EN VANO! LUEGO CAMBIÉ A MI ABOGADO POR UN TAL BLOCK, QUE ME ACONSEJÓ QUE NO TOMARA INICIATIVAS. POR ÚLTIMO... CONOCÍ A UN CURA QUE TAMPOCO PUDO AYUDARME... AL FINAL, NO PUDIERON ESTABLECER MI INOCENCIA NI MI CULPABILIDAD.

POR ÚLTIMO, EN LA VÍSPERA DE MI 31º CUMPLEAÑOS, A ESO DE LAS 9 P.M., RECIBÍ LA VISITA DE DOS HOMBRES.

"Buenas noches, Herr K." ME DIJERON.

"Vienen a por mí, ¿verdad?", PREGUNTÉ.

"Tenga la bondad de acompañarnos", ME DIJERON.
NO ME RESISTÍ... ESTABA CLARO QUE NO ME HUBIERA SERVIDO DE NADA..
POR FIN LLEGAMOS A UNA ANTIGUA CANTERA DE LAS AFUERAS...
"Usted primero, querido colega", DIJO EL UNO AL OTRO.
"Permítame que le ayude a desvestirse", DIJO UNO.
"Apreciamos mucho su colaboración, señor", DIJO EL OTRO.
EN ESE MOMENTO APARECIÓ MI JUEZ EN UNA VENTANA DE UN EDIFICIO LEJANO...
PERO UN MOMENTO DESPUÉS...
¡CAÍ AL SUELO MORTALMENTE HERIDO! ALLÍ TENDIDO ME DEJARON... (LLEVÁNDOSE MI ROPA)...

ASÍ PUES, LE MATARON COMO A UN PERRO... ¿QUIÉN ERA EL HOMBRE DE LA VENTANA?
¡ÉL!
¿YO? YO SÓLO MIRABA... SOY JUEZ, SÍ, PERO NUNCA ME HE OCUPADO DE ESE CASO.
¡SILENCIO! LAS PRUEBAS SON EVIDENTES. ADEMÁS, CONTAMOS CON EL TESTIMONIO DE LA VÍCTIMA...
AHORA QUE HAN OÍDO EL TESTIMONIO DEL DEMANDANTE... ¿TIENEN YA SU VEREDICTO?
¡CULPABLE!
¡CULPABLE!
¡POR EL DELITO DE SILENCIO PREMEDITADO EN EL JUICIO... Y EJECUCIÓN DE K. ESTE TRIBUNAL LE CONSIDERA CULPABLE EN PRIMER GRADO!
NO NO
¡... Y LE CONDENA A RESPONSABILIZARSE DEL AGRAVIADO... CUIDANDO DE ÉL HASTA EL DÍA DE SU MUERTE!

¡ESPEREN!
¡ADIÓS!
ESTOY CANSADO... ¿LE IMPORTA QUE ME ACUESTE EN SU CAMA?
NO PUEDE HACERME ESTO... NO SOY CULPABLE DE LO OCURRIDO.
POR FAVOR, ACEPTE EL VEREDICTO... ¡RESISTIRSE NO LE SERVIRÁ DE NADA!
ESTAMOS EN AMÉRICA Y EN 1986... AHORA MISMO VOY A AVISAR A LA POLICÍA.
NO HAGA EL TONTO. ¿CÓMO EXPLICARÁ LA PRESENCIA DE UN MUERTO EN SU CUARTO? ¡HÚYASE A LA EVIDENCIA: ES USTED MI PRISIONERO.

UNAS PALABRAS MÁS ACERCA DE LA ESCRITURA

No es extraño que haya tantos problemas de comunicación entre los creadores de la historieta.

El éxito narrativo de un cómic sólo puede apreciarse cuando el texto ha sido adaptado en imágenes. Por consiguiente, el guionista debe saber sortear los obstáculos que se encuentran en el camino previo a la publicación.

Cuando se narra una historia empleando sólo la palabra, las malas interpretaciones por parte del lector son escasas. Pero cuando se pasa del texto a la imagen, hay muchas posibilidades de que el resultado final sea diferente a lo que se esperaba, ya sea por incapacidad del dibujante o por falta de tiempo. En este medio, el camino que va del espíritu del narrador hasta el lector no es una línea recta. A continuación, ejemplos de lo que puede pasar.

GUIONISTA
DIBUJANTE
"...y entonces 500 salvajes bajaron al pueblo..."
NO, NO. ¿DÓNDE ESTÁN LOS 500 SALVAJES?... SÓLO HA DIBUJADO UNO Y UN MONTÓN DE ESTANDARTES Y LANZAS.
DIBUJANTE
EDITOR
...Y TERMINA CON LOS DOS BESÁNDOSE.
¡VALE!
NO, NO... ¡ESTO NO ES NI MUCHO MENOS LO QUE ESPERABA!

10

NARRADORES

Las primeras strips o tiras de prensa aparecen en los periódicos. Y ello se explica porque en los años 30 los periódicos constituían la lectura popular por excelencia. El periódico era el compañero fiel y cotidiano de la familia. En aquel entonces los diarios se hacían una feroz competencia, y los cómics, particularmente la tira de prensa de "continuará", contaban con el apoyo de los lectores. Para realizarlas se requería saber narrar.

En 1934, Milton Caniff (entonces la mayoría de los autores de cómics escribían y dibujaban sus tiras) empezó Terry y los Piratas. A esta tira se le quedó pequeño el formato de strip y pasó a ser una larga serie de "continuará". Caniff retomó el tema de "la aventura" que Lyman Young había iniciado con La suerte de Tim Tyler años antes. Caniff no sólo aportó un dibujo sofisticado al medio, sino que su sentido agudo de la narración, aunque desmenuzado en segmentos cotidianos, fue tan innovador que sirvió de abono a los nacientes cómics.

En su libro The Art of the Funnies , R. C. Harvey atribuye a Caniff la "casi absoluta redefinición de la tira de aventuras al incluir relatos exóticos dotados de un realismo palpable. Como narrador, mejoró la fórmula tradicional, incorporando el desarrollo de los personajes a unas tramas repletas de acción."

La tira introductoria de Terry y los Piratas (1934) presenta a los personajes y el tema de la historia. Con el paso de los años, el estilo narrativo de esta serie no dejó de mejorar. Recordemos que pasaba un día entre la lectura de dos tiras, y sin embargo Caniff no perdió lectores.

¡TÍA AUGUSTA!
¡TÍA!

En 1957, el estilo de Caniff ha alcanzado la madurez, como muestra esta secuencia de Steve Canyon. Caniff nos presenta aquí una historia perfectamente controlada, que conserva el ritmo de las tiras. Para llevar adelante la intriga se sirve de viñetas estándar que no interfieren gráficamente. Esta técnica sostiene la narración haciendo hincapié en los personajes. En la página que sigue, la última tira, centrada en la acción, acelera el ritmo que anteriormente se había visto ralentizado por el diálogo. Caniff se sirve de las viñetas sin texto magistralmente, invitando al lector a participar en "la acción".

STEVE CANYON
SÉ QUE HOGAN VINO AQUÍ PORQUE LE HICE SEGUIR...
BUENO, ESTUVO AQUÍ, PERO SE FUE CON UN PAR DE AMIGOS...
GRILL
HOGAN NO TIENE UN PAR DE AMIGOS!
¿ADÓNDE DA ESA PUERTA?
¡MIS NUEVOS AMIGOS LE AYUDAN A CONTAR EL DINERO! ¡QUÉ AMABLES!

HAGA EL FAVOR DE PERDONAR AL SEÑOR FOGAN EN MI CUARTO... ¡HA TOMADO DEMASIADOS TRANQUILIZANTES!
¿QUÉ PASA...? ¿DÓNDE...? ¿QUÉ...?
LO QUE LE ME PASA, ES QUE ESTABA EN MI CUARTO, VIENE FURIOSO EL SEÑOR FOGAN, CUANDO REGRESE DEL PSIQUIATRA...
UN DROGADO A ESTE HOMBRE, SEÑOR, ¿DÓNDE QUE LLAMÉ AL QUE PUEDE ACTUAR?
NO... NO QUIERO HABLAR... ESTOY MUY CANSADO... ¡NO QUIERO HABLAR!
A MENOS QUE ESTÉ CONVENCIDA DE PODER PROBAR EN EL INSTANTE DE SOMETERSE A UN PSICOANÁLISIS, ESE HOMBRE ESTÁ...
¡MALDITO QUE HA PENSADO EN HACER CARGA PARA ACUSARME! ¡QUE NO TENGO A LA PERSECUCIÓN ESTÉ...!
¡SOLA, CHARLY!
¡BUENO, QUE ME A ENSEÑE... LOS ESPECTADORES DE LA PELÍCULA ESTÁN DE ACUERDO EN QUE...
¡CUANDO LLEGUE YO SE PELEARÁ CONTRA... Y ARRIBA, ARRIBA!
¡QUE ESTÁ TRAMA QUE ENCUBRE UN TIPO MALO EN MI...
¡SOLA, CHARLY!
¡HUM...! ¿QUÉ HARÁ... VOY DE LOS TIEMPOS QUE ESTÁN PREPARANDO PARA LA...
¡QUE HA PRODUCIDO, CHARLY!

Hay una diferencia estructural fundamental entre las strips diarias y los álbumes de cómics. En el álbum, la historia llega a su fin, tradición que se remonta a la aparición de los primeros comic books que presentaban historias completas. Un álbum es una entidad autónoma, mientras que las tiras de los periódicos implican una pauta cotidiana. En una aventura que aparece en segmentos diarios, el narrador trabaja encadenando una tira a otra. Caniff no tardó en comprender que sus historias debían imitar el flujo ininterrumpido de la vida. Su obra es toda una lección acerca de la manera de contar historias que se convierten en parte de la vida del lector.

LA HISTORIA ULTRACORTA

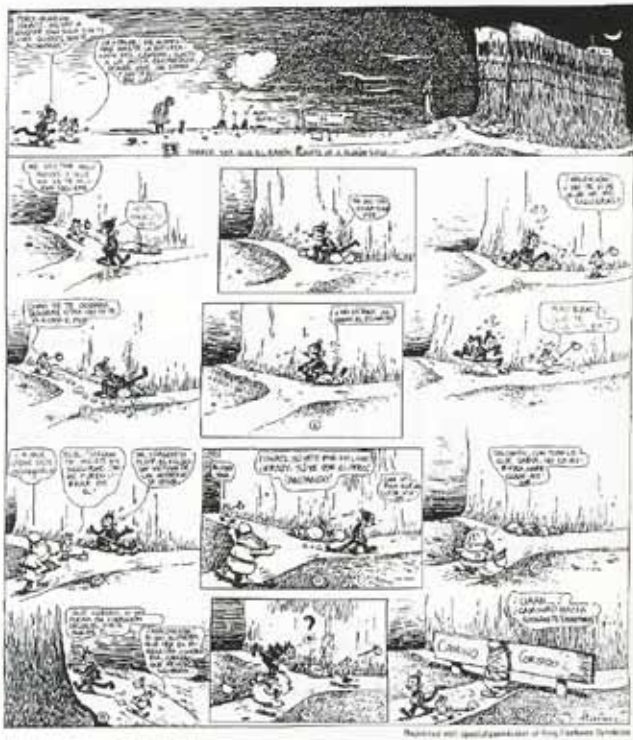
Las historias pueden extenderse, pero también encogerse. El éxito de tal "encogimiento" reside en la preservación de su esencia. Se conserva la trama de la historia y lo superfluo queda reducido a su mínima expresión. Le toca al lector deducir las partes ausentes de la narración y del dibujo a partir de su experiencia personal.

Ernest Hemingway es el autor de la historia más corta jamás escrita: "Se venden zapatos de bebé sin usar". Se puede escribir una historia partiendo de esa base. La fuerza de una historia estriba en la habilidad con la que se eligen las "piedras de toque". Son ellas las que captan la atención del lector y le sumergen profundamente en el océano de su memoria y de su experiencia. De manera sutil, se invita al lector a que "escriba" él mismo la historia. En este caso, el dibujo no es más que un decorado.

LA HISTORIA DE UNA PÁGINA

Desde 1916, George Herriman, el más innovador narrador del medio de los cómics, desarrolló un estilo de historias gráficas de una densidad sin precedentes. Con Krazy Kat, página que se publicaba los domingos, demostró las posibilidades de las historias construidas en el espacio de una sola página. Herriman se sirvió de una composición muy original que iba a influenciar a las futuras generaciones de narradores de tebeos. En la página siguiente, un ejemplo de su saber hacer.

KRAZY + IGNATZ



EL ILUSTRADOR - NARRADOR

Aprovechando el éxito de los cómics de aventuras, el interés por las tiras de dibujo atractivo abrió las páginas dominicales a los ilustradores conocidos. Harold Foster, que había trabajado durante seis años en las strips de Tarzán, se lanzó a producir una obra nueva. El Príncipe Valiente es la historia de un joven caballero en la época del rey Arturo. La historia está protagonizada por personajes extraídos de la leyenda y de los libros de Sir Walter Scott. El Príncipe Valiente nació un año después de la publicación de los primeros comic books, en un momento en que la moda imponía las historias completas. Los cómics tienden a contar relatos por medio de la imagen y de los bocadillos, sin recurrir mucho al texto de apoyo. Foster, por su parte, volvió a actualizar el relato ilustrado. Los libros ilustrados gozaban de más consideración que la historieta y esa técnica tenía la ventaja de conservar la integridad del texto. Los periódicos se adaptaron a esta nueva tendencia y echaron mano de dibujantes famosos para ilustrar sus relatos. El formato se inspiraba en el del cómic, pero la narración se sustentaba esencialmente del texto. Harold Foster, magnífico dibujante, ilustró sus historias con un dibujo muy elaborado y muy inspirado, sirviéndose de un mínimo de texto.

Ese tratamiento de la narración gráfica no tardó en desentenderse de la relación texto-imagen propia del cómic. En esas condiciones, supone una tarea ardua imprimir un ritmo a la historia. El ejemplo de uno de los primeros episodios de El Príncipe Valiente pone de manifiesto un montaje que evoluciona hacia un formato secuencial para poder paliar los inconvenientes del género (nótese la numeración de las viñetas). En el estilo de las historias ilustradas, El Príncipe Valiente se caracteriza por un dibujo incondicionalmente volcado al servicio de la narración, con lo que se ganó el favor del público.

Cuando se considera la estructura narrativa de esta forma de arte secuencial, debe antes analizarse la composición de cada viñeta. Foster había conservado las cualidades narrativas de su dibujo, de las que se servía para ilustrar las secuencias de acción. Dibujaba a sus personajes siguiendo las técnicas del cómic tradicional. En sus historias, los principales personajes centraban la acción. Eso permitiría a Foster no echar mano de largos textos descriptivos. Su concisión le permitía dejar una gran parte narrativa al dibujo. La eficacia de El Príncipe Valiente procede del ritmo de su flujo visual. La precisión de los detalles no es tan sólo decorativa, sino que es un ingrediente narrativo considerable.

Al Harold Foster, "Prince Valiant," 1937. © King Features Syndicate

Prince Valiant

LA HISTORIA TOTALMENTE GRÁFICA

La novela gráfica, tal como la conocemos hoy, consiste en una combinación de texto, ya sea texto de apoyo o diálogos (bocadillos) y de dibujo desplegado secuencialmente. Pero en sus principios, la narración gráfica prescindió totalmente de la palabra.

En Bélgica., Frans Masereel, un grabador en madera de talento, fue un pionero de este nuevo género de narración.

En 1927, el Die Sonne de Masereel fue publicado en Alemania. Estaba compuesto de 63 placas.

Siguiendo la pista a Masareel, el artista alemán Otto Nücke compuso un relato ambicioso de doscientas placas. Destiny fue publicado en los Estados Unidos alrededor de 1930.

Se trataba de una historia más sofisticada y de narración gráfica más elaborada.

Al considerar la novela gráfica se nota que la mayor parte de la narración corre a cargo del dibujo. La difusión de los comic books nos ha acostumbrado a una oposición texto-imagen en la narración de la historia. Tras el éxito que obtuvo, esa mezcla de géneros destronó rápidamente a la narración enteramente gráfica y dio nacimiento a la novela gráfica tal como la conocemos hoy día. Lynd Ward puede considerarse un precursor de la novela gráfica moderna. Se le tiene por el narrador gráfico más provocador de este siglo.

Ward era un ilustrador de libros muy conocido por sus excelentes grabados en madera. En 1937 publicó Vértigo, novela gráfica enteramente compuesta de grabados en madera. Sin una sola palabra, consiguió contar una historia cautivadora, demostrando la eficacia del medio. La única concesión de Vértigo con el texto, a lo largo de más de trescientas páginas, es la utilización ocasional de carteles y posters. Ward mantiene el interés narrativo fechando cada capítulo. Se sirve de una página como si fuera una viñeta. Impresa en un solo lado de la hoja, cada imagen flota en un espacio abierto, obligando al lector a girar la página para pasar a la siguiente viñeta. De esta manera, el lector dispone de tiempo para asimilar cada imagen, asegurando así al narrador el compromiso de participar en su obra.

Vértigo fue publicado por un gran editor como un libro convencional, siendo vendido en las librerías. Es interesante notar que eso ocurrió cuando salían a la venta los primeros comic books.

Este tratamiento de la historia requiere una participación importante del lector, que debe imaginar los diálogos y seguir el flujo de la acción de una página a otra. Pero, en líneas generales, esta experiencia contribuyó a reforzar el interés por la mezcla texto-imagen. Es evidente que Ward no pretendía orientar su trabajo por la vía de una narración prefabricada y adaptada a una mayoría de lectores condicionados. La fuerza desprendida por las elipsis entre las escenas exige una implicación considerable para ser asimilada por parte del lector. Para un autor (guionista o dibujante), puede ser divertido utilizar Vértigo como una estructura sobre la cual se puede construir una historia de montaje gráfico más secuencial.

LA CHICA

1929

11

DIFUSIÓN ELECTRÓNICA

Cuando se difunde por medio de un soporte electrónico, la narración gráfica debe enfrentarse a formatos y ritmos de lectura totalmente diferentes de los usados en el soporte impreso.

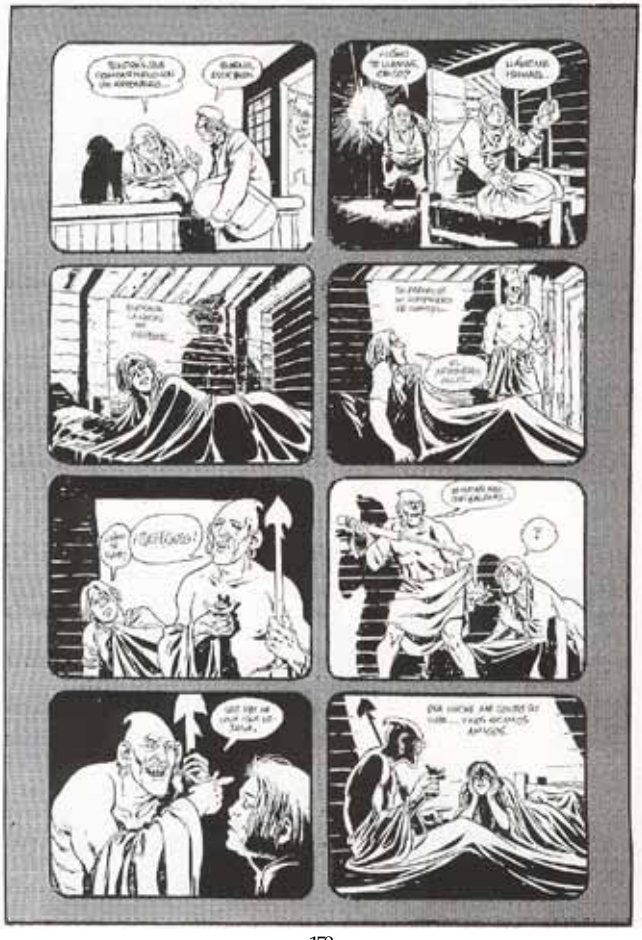
Aquí abajo hay una página de comic book. La presentación se basa en una interacción tradicional de imágenes, textos y viñetas. Le toca al lector leer esta secuencia arreglándola a su aire. Cuando se elige como soporte un vídeo o un CD Rom, antes es preciso adaptar la historia del medio impreso al medio electrónico.

LA BALLENA BLANCA
INTRODUCCIÓN A MOBY DICK
Había un tiempo en que las criaturas y poderosas ballenas surcaban los mares de los océanos. Cabezas de vastos tamaños en que se hallaban de tesoro de botellón...
Su aceite y huesos eran tan valiosos que cazadores a bordo de barcos de América recorrían los mares para cazarlas.
Existe las criaturas que poblaban los océanos Atlántico y Pacífico figuraba la majestuosa ballena blanca temida por todos, a la que llamaban...
MOBY DICK

Para adaptarse al ritmo del vídeo, la historieta ha sido dividida en escenas estáticas a las que se añade sonido, música y texto animado. Cada imagen permanece en la pantalla el tiempo necesario para que protagonistas y narradores reciten diálogos y textos. Así pues, el narrador debe imprimir un ritmo de adquisición diferente al del medio impreso. El espectador no tiene control sobre el desfile de imágenes. Tampoco cuenta con la posibilidad de volver hacia atrás y debe guardar las secuencias en la memoria. Las imágenes, respaldadas por el sonido y la música, parecen suscitar la impresión de movimiento, de suspense, de drama. Ello permite tener menos conexiones entre las secuencias, evitándonos el tener que recurrir a mecanismos propios del medio impreso. Cada imagen está concebida como si fuera una unidad independiente, estando aseguradas las conexiones por medio del sonido y la música. Aquí no se trata, como en el medio impreso, de utilizar viñetas de tamaño variable como mecanismos narrativos. Además, una historia de doscientas viñetas se ve limitada a una duración de veintiocho minutos. Esto reduce la participación visual que permitía el soporte impreso. La historia se convierte así en un cómic en vídeo. A continuación un ejemplo de los efectos de los medios electrónicos en la narración.

LA BALLENA BLANCA
INTRODUCCIÓN GRÁFICA A LA NOVELA "MOBY DICK" de Herman Melville
HUBO UN TIEMPO EN QUE LAS GRACIOSAS Y ROBUSTAS BALLENAS SURCABAN LOS GRANDES OCÉANOS... PUESTAMOS LEJOS LA ÉPOCA EN QUE SE HABLARÍA DE PELIGRO DE EXTINCIÓN.
SU ACEITE Y HUESOS BRINDARÍAN JUGOSOS QUE CAZADORES A BORDO DE BARCOS DE MADERA RECORRERÍAN LOS MARES PARA CAZARLAS.
PERO, NO TODOS SE TOMABAN DE UNA EMPRESA PELIGROSA, PUES LA BALLENA ERA UN ENEMIGO TEMIBLE.

... QUE CAZABA A LOS CACHALOTES CON ASTUCIA E INTELIGENCIA...
CORRÍAN HISTORIAS DE ESA BALLENA LEGENDARIA...
TODOS LOS BALLENEROS LA TEMÍAN Y LA LLAMABAN MOBY DICK...
EN PRIMAVERA LLEGUÉ AL PUERTO DE NANTUCKET CON ÁNIMO DE EMBARCARME...
QUERÍA INTERNARME EN UN BARCO Y AVENTURARME EN EL MAR...
TENGO QUE BUSCAR ALOJAMIENTO PARA ESTA NOCHE.
¡HOLA POSADA, AQUÍ ESTOY DE NUEVO!



MOBY DICK

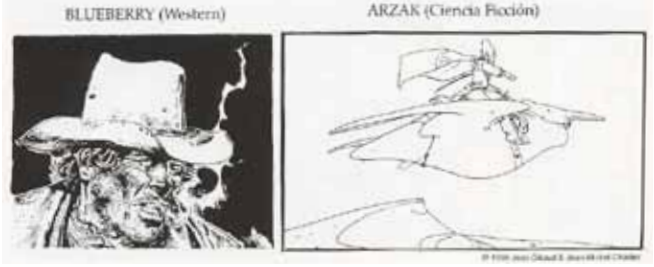
12

NARRACIÓN Y ESTILO DE DIBUJO

Tarde o temprano se plantea la cuestión del estilo. Aunque su importancia es discutible, la elección del estilo no se puede disociar del proceso narrativo. No debemos perder de vista que tratamos con un medio gráfico que, por medio del dibujo, transmite al lector impresiones y otros conceptos abstractos. El estilo del dibujo no es sólo un enlace entre el lector y el dibujante; tiene en sí mismo el valor de un lenguaje. No hay que confundir técnica con estilo. El dibujante usa el plumeado, la aguada y el sombreado a la manera que un músico de jazz se sirve de los riffs. El estilo, tal como se ha dicho, es el "look" y la "sensibilidad" de la técnica puestos al servicio de la historia.

Ciertos relatos gráficos ganan al ser contados con un grafismo adaptado, siendo a menudo esta condición la explicación de su éxito o fracaso. Este problema atañe más al dibujante que al guionista. Es el dibujante el encargado de definir un estilo apropiado para la historia. Hay dibujantes capaces de adaptarse a cualquier estilo, pero para ello se requiere la maestría de un falsificador. La mayoría de los dibujantes contemporáneos tienen un estilo adaptado a su universo narrativo. Los hay que dominan diferentes estilos y abordan temas diferentes.

Así, Moebius (Jean Giraud), cambia deliberadamente de estilo y trata dos universos radicalmente opuestos.



Con MAUS. Art Spiegelman se sirvió de un estilo que participa en el desarrollo de la historia. El grafismo elegido da la impresión de que la obra fue concebida clandestinamente en un campo de concentración. Se trata de *narración gráfica.*

CADA DÍA, EN COMPAÑÍA DE LOS GUARDIANES, CAMINÁBAMOS UNA HORA Y MEDIA HASTA EL LUGAR DEL TRABAJO.
LOS GUARDIANES JUDÍOS CON PALOS, SE PORTABAN COMO LOS ALEMANES.
...Y POR LA NOCHE, NOS LLEVABAN DE VUELTA, NOS CONTABAN Y NOS ENCERRABAN.
¡VLADEK! ¡LOLEK! ¡VAMOS DENTRO!
¡ALTO! ¿QUÉ PASA?

En sus ilustraciones para la *Introducción a Kafka,* una biografía, el estilo natural de Robert Crumb se revela perfectamente narrativo.

LA VOZ DEL NARRADOR

En las mejores historias hay una verdadera transmisión psíquica, provocada por el entusiasmo del narrador. Así se transmite la carga emocional de la historia al lector, como en Li'l Atener de Al Capp. Se puede llegar a "sentir" la profundidad y "oír" la risa del autor detrás del dibujo. En estas tiras, Capp nos presenta una historia de alto voltaje. El lector se ríe antes de haber entendido lo que pasa... lo que demuestra una cierta finura.

LI'L ABNER
By Al Capp
¡NO!
¡SÍ!
¡NO!
LI'L ABNER
By Al Capp
¡SÍ!
¡NO!
LI'L ABNER
By Al Capp
¡NO!
¡SÍ!
¡SÍ!
LI'L ABNER
By Al Capp
HONK!!
LI'L ABNER
By Al Capp
¡MAS QUE CONDE DERRIBO!
¡VOTO!
¡NO!
¡MUS CHAMPAIN!
NO VOTO
NO!

LA VOZ DEL NARRADOR

Invariablemente, el narrador acaba por identificarse e involucrarse con la historia. Detrás de elementos difíciles de controlar de este medio, como el estilo, la selección de estereotipos, la descripción de la violencia, los hombres y las mujeres, la resolución de los conflictos, se encuentra la personalidad del narrador. El carácter de los autores se muestra primeramente en el dibujo, puesto que de la escenificación de los protagonistas se desprende el concepto que tiene el dibujante de las relaciones humanas. Mostrar la postura que adopta una persona que sufre de un amor contrariado o sobre la que se ceba una gran desgracia implica la sensibilidad del dibujante. El narrador gráfico tiene que saber exponerse emocionalmente.

Sentimiento, schmaltz, violencia y pornografía caracterizan una historia y son ingredientes personales del narrador.

- El sentimiento es una actitud resultante de sensaciones como la emoción, el idealismo y la nostalgia.
- Schmaltz es una palabra yiddish que significa aceitoso o gordo, y que en la narración se vincula con la explotación exagerada de la sensibilidad.
- Violencia describe la lucha física.
- Pornografía, en la narración gráfica, puede definirse como una explotación exagerada de la sexualidad con el propósito de excitar al lector.

En última instancia, los autores no sólo tienen una responsabilidad con el lector, sino también con ellos mismos. Las historias influyen en la gente. Y por tanto, el narrador debe hacerse algunas preguntas. ¿Qué efectos tendrá la historia? ¿Quiere el autor ser identificado con esa historia? ¿Cuál es el límite de su criterio moral?

EL MERCADO

El narrador gráfico no puede escapar al mercado. Ya hemos visto cómo se identifica a un dibujo por su grafismo. El tipo de dibujo es lo que impulsa a la venta; editores, distribuidores y libreros no son sino eslabones intermedios entre el producto y el lector. A veces, ese enfoque mueve a los autores a cuidar la forma en detrimento del contenido. Sin embargo, hay que reconocer que el mercado provoca una dinámica creadora. El autor que no quiere perder el tren del mercado, tenderá a privilegiar el grafismo. El autor que prefiere permanecer fiel a sus lectores pondrá el grafismo al servicio de la narración.

Y POR ÚLTIMO, EL FUTURO

Para terminar, no está de más reflexionar acerca del futuro del medio. El constante avance de la tecnología influye directamente sobre el mundo de la comunicación.

Un vistazo retrospectivo a la evolución del grafismo demuestra la validez de 1 afirmación. Los medios utilizados no han cesado de estar en constante evolución.

Propongo, por consiguiente, concluir este estudio sobre la narración gráfica con una serie de preguntas:

1. Con el paso del tiempo, ¿han cambiado los nuevos medios de comunicación las historias que cuenta la gente?

2. ¿Cuál ha sido el papel desempeñado por la imagen en la comunicación humana?

3. ¿Cómo ha afectado la tecnología, en constante renovación, al talento gráfico?

4. ¿Cuántos medios clásicos de comunicación han desaparecido debido al progreso?

5. ¿En qué han modificado al público los medios tecnológicos y electrónicos?

No es nada fácil responder a estas preguntas, pero reflexionar acerca de estas cuestiones ayudará a desarrollar nuevas perspectivas de trabajo, necesidades insoslayables para el narrador gráfico.

OBSERVACIONES

No es fácil para quien toma el camino del arte secuencial aliar la sencillez de la tecnología con la preponderancia del dibujo. La comprensión de los envites filosóficos subyacentes no está de más cuando uno se aventura en el terreno de la narración.

Los pensadores que figuran a continuación han contribuido a desbrozar el tema que nos ocupa por medio de aportaciones particularmente útiles al arte del cómic.

JOSEPH CAMPBELL

En *The Hero With A Thousand Faces*, Joseph Campbell comenta el origen y la función de los mitos. En su opinión, los mitos son el núcleo del que salen las historias. "En todas las épocas y en todas partes del mundo, cualesquiera que hayan sido las circunstancias, han surgido mitos; y por doquier han encarnado inspiraciones que han suplantado a cuanto había nacido de las actividades humanas. No es ninguna exageración decir que el mito es esa abertura secreta por la que se cuela en la manifestación cultural humana la inagotable energía del cosmos".

En el prefacio de su obra, Campbell afirma que "las historias instructivas, ya sean primitivas o modernas, muestran una increíble constancia. Corresponde a la mitología y... a los cuentos de hadas el volver palpables los peligros específicos... del lado oscuro que va de la tragedia a la comedia."

A quien narra historias por mediación de un héroe, hace la siguiente advertencia: "El héroe todopoderoso, el que ostenta poderes extraordinarios... el que levanta montañas y se cubre de gloria está presente en cada uno de nosotros." Campbell está asimismo persuadido de que "...una aventura corriente empieza con alguien a quien han arrebatado algo o que cree que a la comunidad en la que vive le falta algo. Así pues, la persona de marras vivirá una serie de aventuras para recuperar lo que le han sustraído o descubrir la fuente de la juventud."

ROGER D. ABRAHAMS

African Folktales de Roger D. Abrahams nos recuerda que África cuenta con una gran tradición narrativa vinculada a la producción de imágenes. Aunque diferente de la que conocemos, está emparentada con el grafismo porque la escultura, las máscaras y las posturas de la danza se utilizan para transmitir historias acompañadas de palabras y de música. De esta manera, prescindiendo de la tecnología de la imprenta, los cuentistas transmiten la educación tribal y los usos sociales.

El autor, especialista en folklore, hace una serie de observaciones pertinentes para el narrador gráfico. Nos dice que "la fábula y su mensaje forman un todo. Las historias funcionan como los proverbios, a la manera de una despersonalización, de universalización, analizando el comportamiento de gente determinada a la luz de conductas estereotipadas". Los relatos en las comunidades tribales reflejan el entorno agrícola. Sus centros de interés son el cultivo y la ganadería. El mal tiempo y la escasez de recursos materiales provocan el hambre y la enfermedad, y así, la narración refleja la importancia del poder como factor de proliferación y supervivencia de las familias. Los lazos sociales se ven sometidos a una dura prueba o resultan deshechos por el robo de comida y el desinterés por los niños en tiempos de crisis. "Por esta razón", explica, "no hay tema más importante ni que merezca más atención que la formación de una familia o de amistades sólidas que, enfrentadas a las catástrofes naturales, permitan a los hombres aportar la respuesta apropiada y asegurar la supervivencia de la comunidad."

Es habitual que los actores de estas historias sean animales, cuyas características resultan familiares al público. La dramatización, por medio de la danza, la pantomima o la imaginería, corre a cargo de la vestimenta y las máscaras, que ejercen de herramientas narrativas. Por consiguiente "...en toda África hay historias que pertenecen a los animales". Ratones, liebres, arañas y chacales son considerados como criaturas inteligentes y encarnan a los héroes de las historias que hacen peligrar o maltratan las reglas o fronteras de la armonía comunitaria. Semejantes historias sirven indirectamente y de modo impersonal para entablar discusiones en profundidad.

LADISLAS SEGY

Por lo general, los relatos tribales van más allá del cuadro de expresión oral y se acompañan de dibujos para alcanzar su propósito. El arte africano es un ejemplo de esa imaginería funcional. Aunque diferente, la disciplina que se requiere para utilizar el dibujo como lenguaje se puede comparar a la escultura primitiva.

"El africano" -cuenta el autor-, "que desconoce la escritura, transporta su mitología y literatura en la cabeza. Transmite las leyendas oralmente de generación en generación. La escultura es un lenguaje suplementario por el que expresa su vida interior y comunica con el mundo invisible. Virtualmente, a cada acto de su vida corresponde un ritual y a cada rito corresponde una imagen. El arte resultante, más emocional que intelectual, no carece de utilidad. Por su función, la escultura -cuando se emplea en máscaras usadas con el mimo o la danza- hace referencia a historias conocidas. A diferencia de

la imagen impresa, no se trata del elemento de una secuencia, sino más bien del contenido total de la historia. La escultura "...habla un idioma plástico". El autor atribuye esa centralización en la escultura a la ausencia de lenguaje escrito.

E. H. GOMBRICH

En lo que a narración gráfica se refiere, el dibujo es un elemento de primer orden. En Art And Illusion, E. H. Gombrich considera los procedimientos psicológicos que permiten apreciar una obra de arte. Y alcanza la conclusión de que la excelencia artística es "...idéntica a la precisión fotográfica". Y a continuación declara que "...la estética...ha renunciado a sus pretensiones en lo que concierne a las representaciones convincentes, el problema de la ilusión en el arte". Al referirse a los grandes maestros del pasado que eran a la vez grandes artistas y grandes ilusionistas, repara en que "...la historia de la representación se vinculaba cada vez más a la psicología de la percepción." El autor observa que la incapacidad de copiar a la naturaleza se origina en la incapacidad de verla. "...Un personaje dibujado por alguien que no sepa nada de anatomía es diferente de un personaje dibujado por alguien que la conoce a fondo... Ambos ven lo mismo, pero con ojos diferentes." El verdadero milagro del lenguaje del arte estriba, según Gombrich, en que nos enseña a mirar el mundo bajo una nueva luz y nos procura la ilusión de contemplar los reinos invisibles del espíritu.

LECTURAS COMPLEMENTARIAS

Como era de esperar, la aparición relativamente reciente de la dimensión gráfica en la narración moderna ha producido escasas obras de reflexión acerca de esta disciplina. Sin embargo, para los profesionales será de utilidad entender los mecanismos subyacentes que preceden al proceso de la creación. He aquí una selección de obras.

Roger D. Abrahams. *African Folk Tales.* New York, Pantheon Press, 1983.
Baker & Greene. *Storytelling Art & Technique.* New York, Bowker, 1987 (La narración que se practica en los Estados Unidos.)
Joseph Campbell. *The Hero With A Thousand Faces.* Princeton, N.J., Princenton University Press, 1949.
E.H. Gombrich. *Art And Illusion.* Princeton, N.J., Princeton University Press, 1960.
Norma J. Livo. *Storytelling: Proces & Practice.* Littleton, Colo., Libraries Unlimited, 1986 (El arte de la narración.)
Michael Roemer. *Telling Stories.* Lanham, Md., Rowman & Littlefield, 1995 (La técnica narrativa de la historia.)
Ladislas Segy. *African Sculpture Speaks.* New York farrar, Straus & Giroux, 1952.
Tappan & Parke, Editors. *Narrative and Storytelling.* San Francisco, Jossey-Bass, 1991 (Aspectos morales de la narración.)

Fue un navegante de los de antes,
el que paró a uno que pasaba por allí,
"Tú, el de la barba blanca y el ojo brillante,
¿se puede saber por qué me has parado?"

Los invitados están aquí, el banquete está dispuesto,
¿No oyes el alboroto que arman?

El viejo le miró con su ojo brillante
El invitado a la boda no se movió,
y escuchó como un niño de tres años:
El navegante se salió con la suya.

El invitado a la boda se sentó en una piedra:
No tenía más remedio que escuchar al otro;
y he aquí lo que le dijo el viejo,
el navegante del ojo brillante.

"El Viejo Navegante"
Samuel Taylor Coleridge

RECONOCIMIENTOS

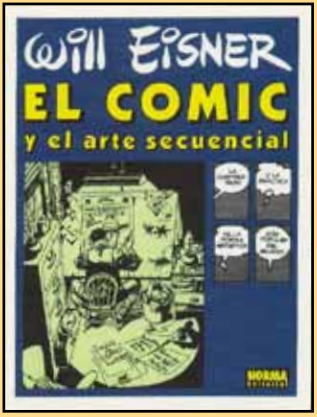
Este libro es fruto de la asistencia de los estudiantes a mis Clases de Arte Secuencial durante dieciocho años. Su empeño en mejorar y su interés por las normas del medio me ayudó a volcar mi atención sobre la narración y el papel que desempeña en esta forma de literatura gráfica.

Mi agradecimiento a Dave Schreiner por su revisión habilidosa y paciente. Sus años de experiencia en comic books han sido de una ayuda inestimable.

A mi mujer, Ann, que contribuyó con muchas horas de apoyo logístico, quiero darle las gracias por su interés y aguante durante los innumerables cambios y alteraciones de la composición tipográfica.

A mi hijo, John, que proporcionó gran parte de la investigación subyacente necesaria para reforzar los postulados corrientes de un libro como éste, quiero expresarle mi gratitud.

A los colegas que me apoyaron, Neil Gaiman, Scott Mc Cloud, Tom Inge y Lucy Caswell, que tuvo la amabilidad de leer el primer borrador y darme su opinión y consejos, quiero hacerles llegar mi agradecimiento.



Will Eisner se describe a sí mismo como un autor que escribe con dibujos. Su medio de expresión es la historieta y se le tiene por uno de los pioneros de los comic books. Nació en 1917. Estudió anatomía con George Bridgeman y pintu¬ra con Robert Brachman. Tras una carrera cuajada de éxitos como autor de cómics para diversos edi¬tores, creó para un periódico al personaje que había de darle fama mundial: **The Spirit**. Las his¬torias de este héroe se publicaron en el mundo entero durante doce años seguidos, influenciando a generaciones de jóvenes dibujantes.

The Spirit tenía la particularidad de que presen¬taba una historia autoconclusiva semanal, relatada con un dibujo imaginativo y una presentación novedosa. Pero su mayor logro consistió en su modo de narrar. Influenciado por los escritores de cuentos de su juventud, Eisner se sirvió del ritmo de la narración y de la estructura literaria para abordar temas que hasta entonces habían parecido demasiado sofisticados para ser tratados por los cómics.

En 1972 empezó a enseñar lo que él llamaba Arte Secuencial y durante más de 17 años, impartió cla¬ses en la New York School of Visual Arts y en la Nova University de Florida, explicando a sus estu¬diantes, entre otras muchas cosas, el arte de la narración en el cómic.

En 1978 escribió y dibujó la novela gráfica **Contrato con Dios**. Desde entonces ha producido ocho novelas gráficas más, satíricas y serias. Su obra autobiográfica **Viaje al corazón de la tormenta** ha ganado varios premios internacionales. Su libro de enseñanza **El cómic y el arte secuencial**, empleado como libro de texto en numerosas escuelas, ha sido definido como "una guía insupe¬rable del proceso creativo." Uno de sus últimos álbumes, **La Avenida Dropsie**, que es una historia de un barrio del Bronx, ha sido considerado como "una obra de arte."

En **La Narración Gráfica,** Eisner se dirige al narrador moderno en esta era visual y analiza los principios inherentes de esta forma tan peculiar de comunicación.

NORMA Editorial